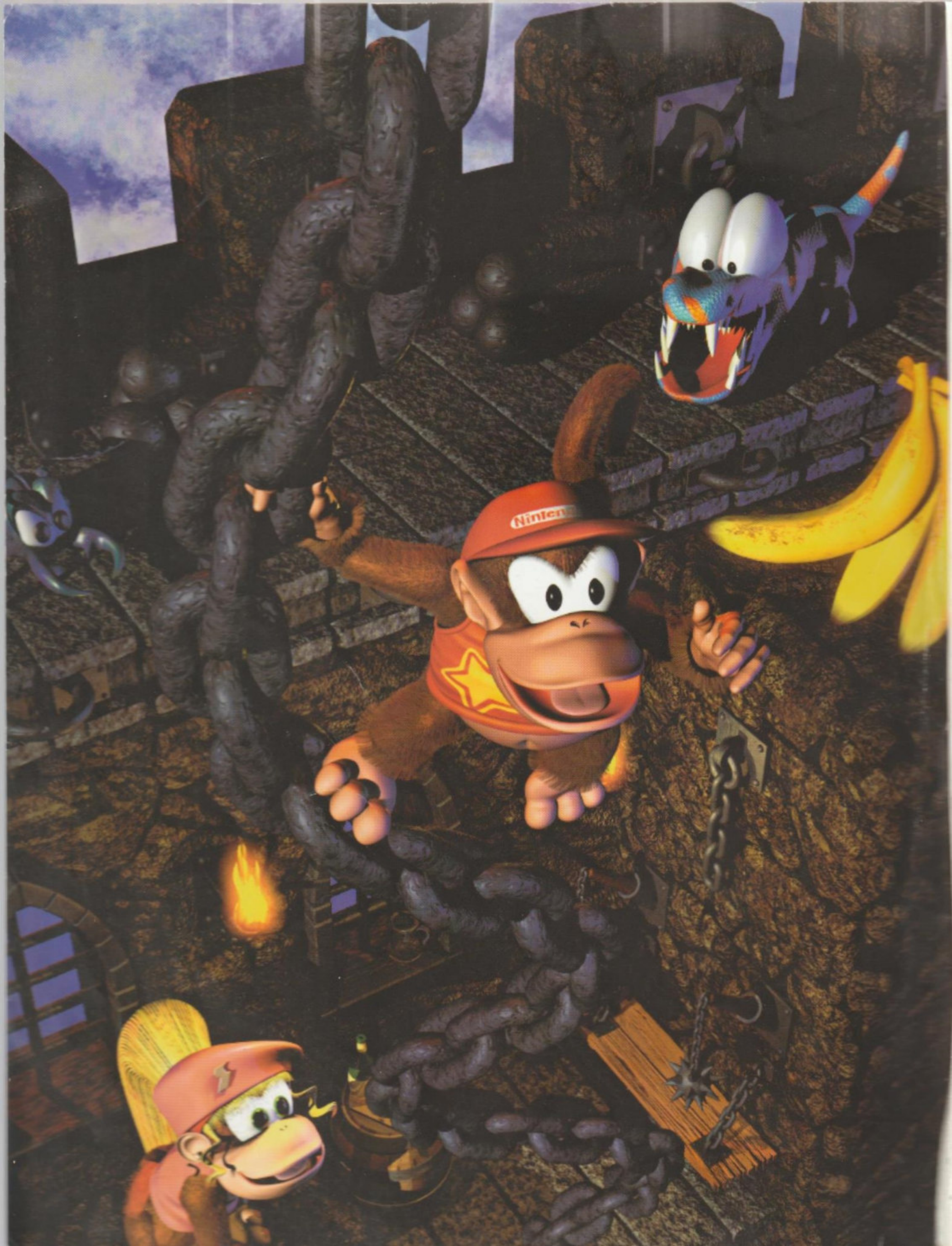
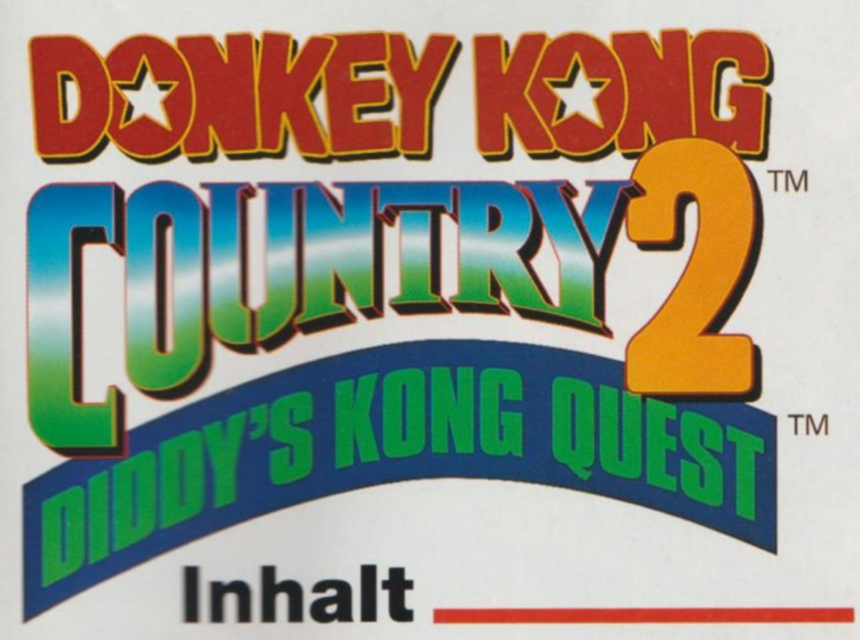


Der offizielle Nintendo Spieleberater
DONKEY KONG
COUNTRY 2™
DIDDY'S KONG QUEST™
Nintendo
DK
Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel
TM
TIPS, TRICKS UND LEVELKARTEN ZUM SUPERHIT AUF DEM
SUPER NINTENDO





Inhalt





Seid Ihr reif für die Insel?

Endlich ist es soweit: Das neue Abenteuer des Kong Clans kann beginnen. Diesmal machen sich Diddy und seine Freundin Dixie auf die Suche nach ihrem entführten Kumpel Donkey Kong. Auf der Krokodilinsel der Kremlings erleben sie das aufregendste Action-Spektakel, das jemals über die Bildschirme flimmerte. Macht Euch bereit für die ultimative Herausforderung! Dieser Spieleberater ist randvoll mit wertvollen Tips, die Ihr für die große Donkey Kong-Befreiungsaktion sicher gut gebrauchen könnt.

Impressum

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Redaktionsleitung: Marcus Menold
Redaktion: John D. Kraft, Thomas Görg, Markus Pfitzner
Redaktionsassistenz: Annette Bernert
Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert, Markus Fecher, Marko Hein
Konzept & Design: Yukio Yamashita, Ichiro Koike, Ryokuju Tsukamoto, Naoyuki Kayama
Layout: Hiroshi Ohashi (Have A Nice Day!)

Illustration: Makikazu Ohmori
Titelgestaltung: Werbe- und Kommunikationsservice Schöttes, Ober-Ramstadt
DTP & Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I. Co., Ltd., Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

Der Offizielle Nintendo Spieleberater „Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest" wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.

Art-Nr.: 800 800 8
Preis: DM 24,80 (unverbindliche Preisempfehlung)



Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim


DONKEY KONG
COUNTRY
WEIT WEG. AUF EINER FERNEN INSEL. IN EINER DUNKLEN UND STÜRMI-SCHEN NACHT....
IM BAUMHAUS VON DONKEY KONG FEIERT MAN EINE FEUCHT-FRÖHLICHE PARTY.
MEHR BANANENBRÄU!
I WANNA ROCK 'N' ROLL...
D.K.
NA. WIE WÄR'S?
HE. DONKEY. WER BEWACHT EIGENTLICH HEUTE NACHT DIE BANANENHÖHLE?
ICH HOFFE NICHT. DASS ICH DRAN BIN....
MACH DIR KEINE SORGEN. KUMPEL! DIDDY IST UNTEN. AUF IHN IST VERLASS!


DIDDY IST TATSÄCHLIH UNTEN. MUTIG UND STOLZ BEWACHT ER DEN EINGANG ZUM BANANENDEPOT.
VON WEGEN MUTIG....
DIE DA OBEN SCHEINEN JAVIEL SPASS ZU HABEN...
...WAHR SHEINLICH STECKEN SIE EINE BANANE NACH DER ANDEREN WEG!
DOCH DIDDYS AUFGABE IST WIRKLICH WICHTIG. DIE BANANENHÖHLE IST DAS HEILIGTUM DER GORILLA-GANG!
PLÖTZLICH....
!?
HI-HI-HI-HIIIILFFFEEE! KI-KI-KING K. ROOL!
ALLERDINGS! DER KÖNIG DER KREMLINGS WAR PERSÖNLICH ERSCHIENEN UND FÜHRTE NICHTS GUTES IM SCHILDE.
ICH FASS ES NICHT!


DIDDY WIRD IN EIN FASS GESTECKT UND PER LUFTPOST BEFÖRDERT. DIE NACHT VERHÜLLT DIE FOLGENDEN GESCHEHNISSE.


ERSTE SONNENSTRAHLEN LEITEN DEN NÄCHSTEN MORGEN EIN...


DONKEY! WO STECKST DU? HIER IST ETWAS, DASS DU SEHEN SOLLTEST!
NA SOWAS, HUST. ALLE BANANEN SIND VERSCHWUNDEN!


NOCH ETWAS VERSCHLAFEN WANKT DONKEY IN DIE HÖHLE.
BA-BA-BANANEN? WEG?

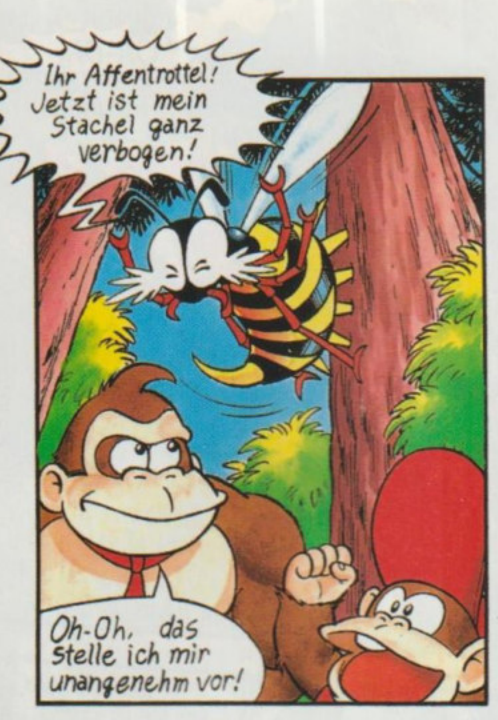

DIE BANANEN SIND DAS EINE PROBLEM....
....DOCH DIDDYS VERSCHWINDEN IST SCHLIMMER!


ICH MUSS DIDDY FINDEN. SCHLIESSLICH BIN ICH AN ALLEM SCHULD!


NANU? EIN FASS IM DSCHUNGEL?
IRGEND ETWAS SCHEINT HIER DRIN ZU STECKEN!
WHPPS! ES IST MIR WEGGERUTSCHT!
ICH MUSS K.... BLUÜRGHH!
DIDDY! DU BIST WIEDER DA!
DONKEY FÄLLT EIN STEIN VOM HERZEN! ER HAT SEINEN KUMPEL WIEDERGE-FUNDEN. JETZT FEHLT IHM NUR NOCH EINES- DIE BANANEN!
DIDDY! DU HAST ALS EINZIGER DEN TÄTER GESEHEN. LASS UNS DEN GANGSTER FINDEN UND DIE BANANEN ZURÜCKHOLEN!
YEAH! THAT'S COOL!


DONKEY KONG
COUNTRY
Es war unglaublich. Die miese Kremlingshorde hatte die Bananenhöhle von Donkey Kong überfallen und alle Bananen geraubt. Doch das ließen sich Donkey und Diddy nicht bieten. Sofort machten sie sich auf die Suche nach den Entführern.
Vorsicht Diddy!
Gut so, Diddy! Mach'ne Handtasche aus dem Kroko!
Cool! Zusammen sind wir unschlagbar. Niemand kann uns aufhalten.
Ach ja? Ob das auch die Kremlings wissen?
Oh Mann, ich bin extra aufs Land gezogen, weil es hieß, hier hätte man seine Ruhe...


Auf der Suche nach den Entführern der Bananen muß das dynamische Duo den gesamten Urwald durchqueren. Ein langer Weg liegt vor ihnen.
Oh-Oh, eine der Mistbienen!
Mistbiene? Niemand nennt mich ungestraft Mistbiene! Euch Affengesichtern werde ich es zeigen!
Das werden wir ja sehen, wer hier wem was zeigt!
Mit etwas Anlauf und einem Sprung macht die Biene bald schon nicht mehr summ!
Hups! Ich glaube in näherer Zukunft kommt etwas größeres auf mich zu!
Ruck-Zuck ist die Lippe dick!





Die Jungs erzählen Candy von der Bananen-Affäre und ihrem nächsten Ziel, den Höhlen. Hier hat Candy einen heißen Tip. Squawks mit der Lampe soll das Affenpärchen begleiten.







Die drei Freunde sind nicht allein in der Höhle. Schon bald werden sie von einem Kremling entdeckt.





Was willst du Kröte von uns?

Oh Mann, die Typen sind ja riesig. Ich stecke meine Hand in den Mund und zittere---

Das war nur mein Schatten, Deppling! Aber das Faß hier ist echt!

Echt?






DONKEY KONG
COUNTRY
Teil 3
Es war unglaublich. Die fiese Kremlingshorde hatte die Bananenhöhle von Donkey Kong überfallen und alle Bananen geraubt. Doch das ließen sich Donkey und Diddy nicht bieten. Sofort machten sie sich auf die Suche nach den Entführern. Diesmal in feuchten Gefilden.
Achtung, Engi! Ein Okto!
Allerdings! Ihr seid in mein Gewässer eingedrungen! Euch mach' ich fertig!
He, Okto, die Affen gehören uns!
Sie sind nicht stubenrein! Sie verschmutzen alles!


Kein Sorge, Leute, die Hai-Polizei ist schon da. Wo sind die Häppchen ... ähm, ich meine Beschuldigten?
Hau bloß ab, Fish-Cop! Wir kommen mit den Affen schon alleine klar!
Wir sind die Hai-Polizei! Sie gehören uns!
Nein, wir haben sie zuerst gesehen!
Quatsch! Wir haben sie zuerst gesehen!
TNT
Wenn drei sich streiten, freuen sich der vierte, fünfte und sechste! Hier, ein Bumm-Bon!
Wir fliegen, Wir können fliegen!
Das Fliegen macht mir keine Sorgen, nur das Landen!
Donkey, sieh doch! Dort unten, das Schiff von King K. Rool! Laß uns dort landen!


Ich schnapp D— nanu?!
Affenstark! gib mir 5!
I-Ich bin fettisch...
So nimmt auch diese überaus spannende Geschichte ein glückliches Ende, endlich können Diddy und Donkey wieder ihre Bananen im Depot bewundern! Lest im nächsten Heft ein brandneues Mario Abenteuer!
ENDE



DIE ENTFÜHRUNG

Oh Mann! Da sitze ich gemütlich am Strand, schlürfe an meinem Bananenshake und dieser miese King K. Rool zieht mir einfach so eins über die Rübe. Scheint heute nicht mein Tag zu sein!

Hab' ich schon immer gewußt! Mit der Jugend von heute ist nicht mehr viel los. Läßt sich diese Dumpfbacke doch glatt von dem Weichei King K. Rool entführen. Jetzt sollen wir auch noch die bitter erkämpften Bananen vom letzten Mal als Lösegeld hergeben. Wenn ich 10 Jahre jünger wäre, würde ich es den Kremlings zeigen. Diddy will nun losziehen, um Donkey zu befreien. Seine Freundin Dixie will ihn begleiten. Na wenn das mal gut geht!

GOOD GUYS

Diddy und Dixie Kong sind nicht alleine. Viele Freunde begleiten die beiden Affen bei diesem Abenteuer. Einige kennt Ihr vielleicht schon aus Donkey Kong Country, doch schaut genau hin, die Affen haben auch neue Freunde gewonnen.

DIXIE KONG

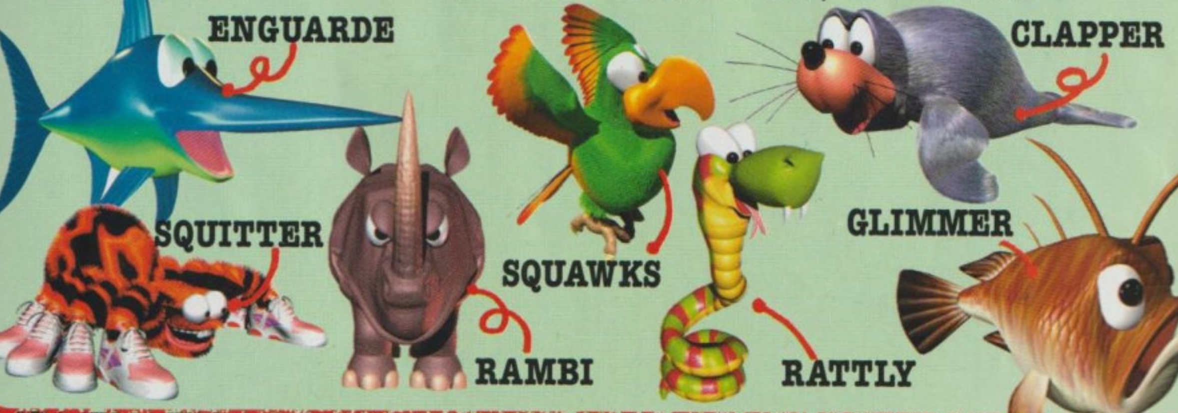
Eine hübsche kleine Affenfrau, die ihre blonde Haarpracht nicht nur nutzt, um Diddy den Kopf zu verdrehen. Mit besonderem Eifer geht Dixie an dieses Abenteuer heran, denn sie will Cranky beweisen, daß auch Frauen große Videospielhelden sein können.

DIDDY KONG

Wer kennt ihn noch nicht, den sympathischen Tausendsassa aus dem ersten Teil des Spiels für das Super Nintendo? Mit seinem artistischen Radschlag und seiner immer guten Laune hat er sich in die Herzen aller Videospiele-Freaks gespielt.

GUTE FREUNDE

Wenn man sich die Freunde der Affen so betrachtet, erhält man den Eindruck, daß sich hier das gesamte Tierreich zusammengefunden hat, um Donkey Kong zu befreien. Selbstlos und mutig werfen sich die Freunde ins Abenteuer und helfen Diddy und Dixie weiter.





DER KONG CLAN

Diddy und Dixie haben außer ihren tierischen Freunden noch einige weitere Helfer, die aus der eigenen Verwandtschaft kommen. Diese Helfer bieten ihre Dienste aber leider nicht immer umsonst an.

1 FUNKYS FLIGHTS 2

Funky ist wohl der coolste Affe unter den Kongs. Wie man bereits an seinem Outfit erkennen kann, ist seine Lieblings-Freizeitbeschäftigung das Surfen auf meterhohen Wellen. Habt Ihr eine klapprige Chartermaschine bei ihm gebucht, könnt Ihr zu allen Leveln fliegen, die Ihr bereits erkundet habt.

2 SWANKYS GOLDGRUBE

Swanky ist der optimale Showmaster. In seiner Goldgrube könnt Ihr - vorausgesetzt Ihr habt genug Münzen dabei - an einem tollen Quiz teilnehmen. Habt Ihr alle Fragen, die sich ausschließlich auf das Spiel beziehen, richtig beantwortet, bekommt Ihr einen tollen Preis.



3 WRINKLYS KONG SCHULE

Wrinkly ist die Frau von dem alten Cranky. Sie hat es tatsächlich geschafft, mitten im Dschungel eine Schule zu errichten, in der sie als Lehrerin wirkt. Hier könnt Ihr alles Wissenswerte über Euer Abenteuer erfahren. Wrinklys Kong Schule dient außerdem als Speicherstation.

4 CRANKYS AFFENMUSEUM

Der Veteran unter den Kongs ist Cranky. Seine Nörgeleien können einem manchmal gehörig auf den Geist gehen. Ständig erinnert er daran, daß er einmal einer der ganz großen Videospielhelden war. Er ist überzeugt davon, daß es ohne seine Hilfe und Ratschläge unmöglich ist, Donkey Kong zu befreien. Mächtig sauer ist er auch noch, weil er wieder keine Hauptrolle bekommen hat.

5 KLUBBAS KIOSK

An Klubba, dem enorm starken, muskulösen und geldgierigen Brückenwächter, kommt Ihr nur vorbei, wenn Ihr ihm genug Krem-Münzen gebt. Könnt Ihr nicht zahlen und wollt kämpfen, wird er mächtig sauer und läßt seine Keule sprechen.

DIE KARTE DER INSEL

King K. Rool kennt seine riesige Insel wie sonst keiner. Damit er daraus keinen Vorteil schöpfen kann und Ihr Euch dort auch ein wenig auskennt, stellen wir die gesamte Insel auf diesen beiden Seiten vor.



A GALLIONSPLANKEN

1. Piraten Panik
2. Schlotter Mast
3. Schiff Ahoi!
4. Sinkender Holländer
5. Segel Trauma
6. Krows Nest

B KROKODIL KESSEL

1. Lava-Samba
2. Böllergrube
3. Lava Lagune
4. Heißer Ritt
5. Squawks Schacht
6. Kleevers Feuerschwert

C KREM KAI

1. Sumpf der Fässer
2. Glimmers Galeone
3. Sumpf des Wahnsinns
4. Klapper Misere
5. Kletterschleim
6. Affen Action
7. Kudgels Herausforderung

D TIEFES KREMLAND

1. Wespen Falle
2. Volltreffer
3. Brombeer Gedrängel
4. Alptraum Fahrt
5. Moor des Schreckens
6. Rambis Donnergetöse
7. Stacheldrama

NEUE AFFEN-ACTION

Diddy und Dixie bilden echt ein affenstarkes Team. Kein Sprung ist ihnen zu weit, keine Klippe zu hoch. Sie springen, schwimmen, klettern und rennen wie der Blitz. Das müssen sie auch, denn die Aufgabe ist schwer.

FREUNDE FÜRS LEBEN

• ENGUARDE

Dieser flotte Schwertfisch ist unter Wasser der ideale Begleiter.



• RAMBI

Das Rhinozeros ist ein absolutes Kraftpaket. Wenn Rambi aufstampft, dann zittert der Boden.



• SQUAWKS

Über den Wolken... können unsere beiden Affen komfortabel mit der Hilfe dieses Papageien reisen.



• RATTLY

Diese Klapperschlange hat einen Schwanz wie eine Sprungfeder.

RENNEN

Sind das Diddy und Dixie, oder ist es vielleicht doch ein doppelter Kugelblitz, der da durch die Landschaft fegt?

SPRINGEN

Am weitesten springen Diddy und Dixie, wenn sie ordentlich Anlauf nehmen. Wenn Dixie während des Sprungs ihre Haarpracht kreisen läßt, schwebt sie noch ein Stück weiter.



WERFEN

Egal ob Kanonenkugeln, Fässer oder Schatztruhen - unsere beiden Affen werfen mit allem, was sie ringsherum so finden können.

KLETTERN

Wenn es ums Klettern geht, dann sind Diddy und Dixie ganz in ihrem Element. Mit affenartigem Geschick klammern sie sich an Seile oder hüpfen übermütig im Tauwerk der Schiffe umher.

SCHWIMMEN

Auch im nassen Element fühlen sich die beiden Affen pudelwohl. Nur Dixie wird manchmal etwas motzig, wenn ihre prachtvolle Mähne tropfnass ist und sie gerade keinen Fön zur Hand hat.

RADSCHLAGEN

Diddy ist ein echter Meister darin, seine Gegner mit seiner genialen Radschlag-Attacke außer Gefecht zu setzen. Schließlich hat er auch lange genug dafür geübt. Wenn Ihr Diddy radschlagen sehen wollt, müßt Ihr nur den Y-Knopf drücken. Den Rest erledigt der flinke Affe selber. Let's roll!

FREUNDE FÜRS LEBEN

SQUITTER

Mann, ist diese Spinne cool! Ganz bestimmt ist sie die einzige ihrer Gattung, die Turnschuhe trägt.



CLAPPER

Gestatten, Clapper der freundliche Seehund. Er vereist Gewässer.



GLIMMER

Manchmal kann man unter Wasser nicht mal die Hand vor Augen sehen. Glimmer leuchtet den Weg.



NEU WEITSPRUNG

Beide Affen verfügen über fast schon olympiareifes Weitflug-Talent. Während Diddy am weitesten fliegt, wenn er radschlägt, bedient sich Dixie ihrer wallenden, blonden Mähne.



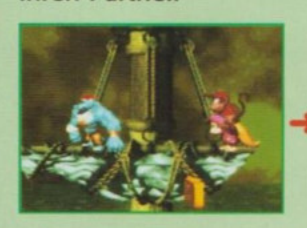
↑ Diddy



↑ Dixie

NEU WURF

Tatsächlich, Diddy und Dixie können sich gegenseitig auf die Schultern nehmen. Dazu müßt Ihr nur den A-Knopf drücken. Wenn Ihr danach den Y-Knopf drückt, werfen sie ihren Partner.





BAD GUYS

Wo man auf der Krokodilinsel hinschaut, überall tummeln sich unangenehme Gesellen. Die Kremlings lassen sich einen fiesen Trick nach dem anderen einfallen und werden dabei sogar noch von miesen Tierchen unterstützt.

Neek Überall wuseln diese nervtötenden Ratten herum.

Klomp Nur aus Sympathie zu Kaboing stapft auch er mit einem Holzbein herum.

Click-Clack Dieser kleine Mistkäfer begegnet Diddy und Dixie öfter, als ihnen lieb ist.

Power Neunschwanz Diese Katze wirbelt Diddy und Dixie durcheinander.

Kruncha Schaut Euch seinen muskelbepackten Körper und dann den kleinen Kopf an.

Kaboing Nach einem längeren Fußleiden entschloß sich Kaboing, sich zwei Holzbeine zuzulegen.

Flitter Sie sind ideale Sprungbretter, um höher gelegene Plätze zu erreichen.

Kloak Dieser Kremling spukt als Geist umher.

Porkbelly Kommt ihm bloß nicht zu nahe! Seine spitzen Stacheln können unangenehm pieken.

Krocheads Aus dem Moor oder der brodelnden Lava ragen grüne und braune Krokodilköpfe.

Puffa Er pustet sich so lange auf, bis er in viele kleine Stücke zerplatzt.

Klinger Ihn trefft Ihr, wenn Ihr im Tauwerk unterwegs seid.

Kutlass Sein Schwert ist doppelt so groß wie er.

Klubba Wo er hinschlägt, wächst kein Gras mehr!

Kannon Leider hat auch die letzte Brigitte-Diät nicht angeschlagen.

Krook Krook schleudert seine Haken-Hände unaufhörlich nach allem, was sich bewegt.

Kackle Über seinen Namen ist er selbst nicht froh. Deshalb spukt er jetzt durch die Gegend.

Mr. X Kein Mensch kennt ihn oder hat ihn irgendwo schon einmal gesehen.

Lockjaw Dieser bissige Piranha riskiert ständig eine dicke Lippe.

Zinger Äußerst lästig, diese stechenden Brummseln. Irgendwo muß ein Nest sein, denn ständig tauchen neue Viecher auf.

Kaboom Dieser Kremling macht seinem Namen alle Ehre. Am liebsten hält er sich in TNT-Fässern auf.

Floatsam Ganz heimlich, still und leise schwimmt dieser Rochen durchs Wasser.

Shuri Sieh mal einer an, ein Seestern.

King K. Rool Der Meister persönlich. Er hat eine mächtige Donnerbüchse.

Klampon Das Geräusch von zuschnappenden Kiefern jagt Euch Schauer über den Rücken.

NÜTZLICHE GEGENSTÄNDE

Ohne Moos nix los - der alte Spruch gilt auch für dieses Spiel. Auch die verschiedenen Fässer haben durchaus nützliche Funktionen. Sie bringen Euch in Bonuslevel oder kürzen Euren Weg ab.

MÜNZEN

1. ***Krem-Münzen*** Sammelt so viel Ihr könnt. Ihr werdet sie brauchen.
2. ***DK-Münzen*** In jedem Level könnt Ihr eine dieser Münzen finden.
3. ***Bananen-Münzen*** Die Kong-Familie läßt sich mit diesen Geldstücken bezahlen.



FÄSSER

4. ***Drehbare Fässer*** Diese Fässer katapultieren Euch in die gewünschte Richtung.
5. ***Diddy-Fässer*** Diese Fässer kann nur Diddy benutzen.
6. ***Ausrufezeichen-Fässer*** Sie machen die Affen vorübergehend unbesiegbar.
7. ***Plus-Fässer*** Auf der Achterbahnfahrt gewinnt Ihr Zeit, wenn Ihr sie zerstört.
8. ***Enguarde-Fässer*** Hier steckt Euer schwimmender Freund drin.
9. ***Bonus-Fässer*** Ein Sprung in dieses Faß bringt Euch in eine Bonusrunde.

UND NOCH MEHR...

10. ***Heißluftballon*** Auf diesem Heißluftballon schwebt Ihr über der glühenden Lava.
11. ***Extraleben-Ballon*** Je nach Farbe bringt er ein, zwei oder sogar drei Extraleben.
12. ***Kanone*** Findet die dazugehörige Kugel und ladet sie in die Kanone.
13. ***Zielscheibe*** Ein hoher Sprung bringt Euch den angezeigten Gegenstand.




WILLKOMMEN BEI
DONKEY KONG
COUNTRY 2™
DIDDY'S KONG QUEST™



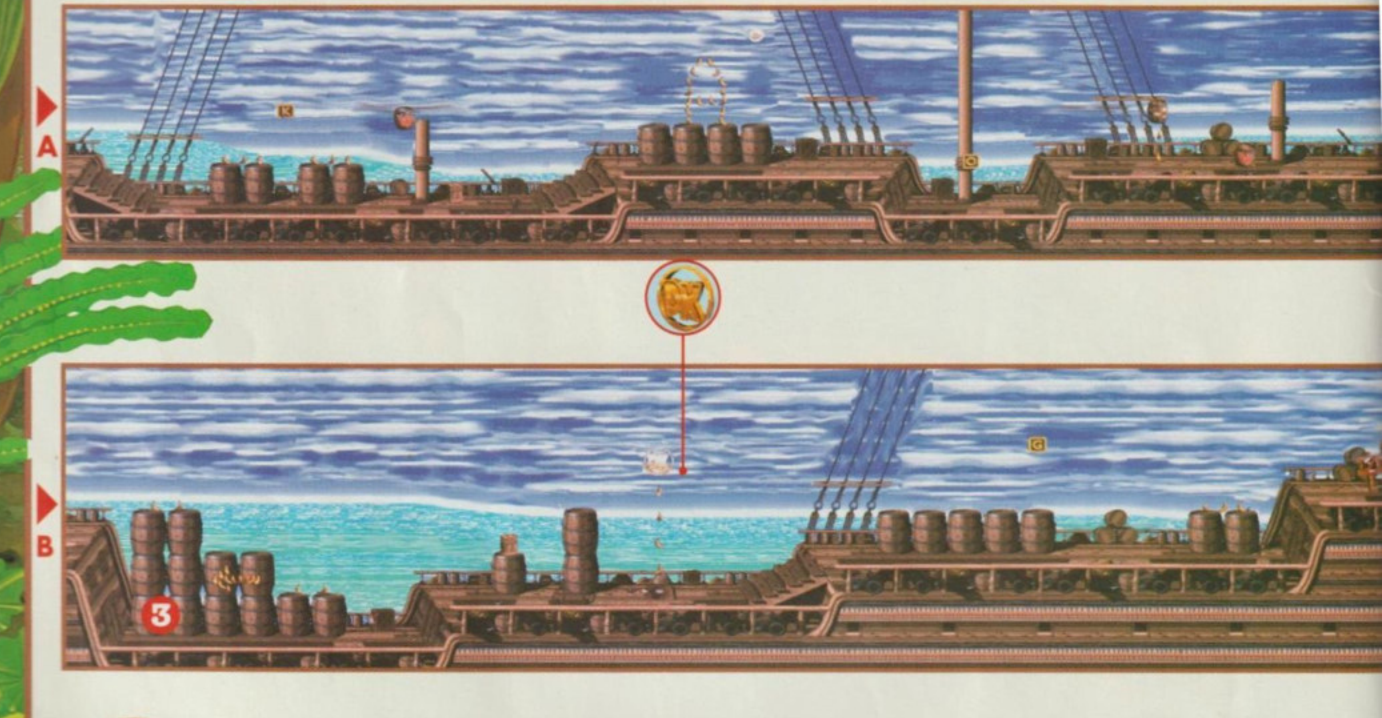
GALLIONSPLANKEN

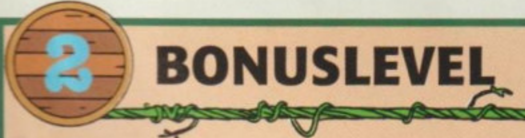
PIRATEN PANIK

Das Spiel beginnt dort, wo der erste Teil aufgehört hatte: auf King K. Rools Schiff. Der Obermotz hat seine Piraten bereits auf den Besuch der beiden Affen eingestellt und ihnen eine Prämie versprochen, wenn Diddy und Dixie das Schiff nicht mehr verlassen.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2





2 BONUSLEVEL

Das erste Bonuslevel des Spiels ist noch relativ einfach zu finden. Dort wo das Deck des Schiffs zerborsten ist, müßt Ihr Euch einfach nach unten fallen lassen und nach rechts weiterlaufen.

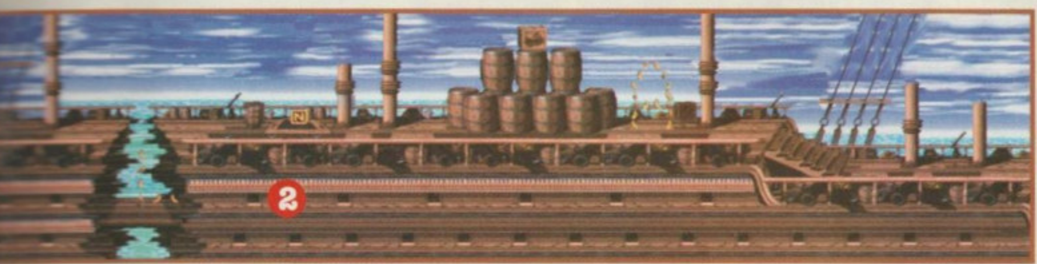




1 DAS GEHEIME FASS

Um dieses Faß zu finden, müßt Ihr erst Dixie holen. Mit dem Partnerwurf könnt Ihr gleich am Start den Partner senkrecht nach oben in das Faß werfen, das Euch auf dem Bananenweg nach rechts schleudert.







3 BONUSLEVEL

Ihr könnt in diesem Level noch einen Bonuslevel finden. Dazu müßt Ihr zunächst Rambi, das wilde Rhinozeros, aus seiner engen Kiste befreien. Lauft dann mit Rambi nach rechts, bis Ihr an eine Stelle gelangt, an der ein Haufen Bananen in Pfeilform angeordnet ist. Dieser Pfeil weist nach links. Jetzt müßt Ihr den A-Knopf gedrückt halten, damit Rambi seine Superattacke ausführt und links die Tür durchbricht.





ZIEL



SCHLOTTER MAST

Diddy und Dixie freuen sich auf das Klettern, doch die Kremlingpiraten, die sich an den Tauen befinden, können einem den Spaß schnell verderben. Wer hier die „DK"-Münze finden will, der wird sich mächtig anstrengen oder Rat bei Käpt'n Iglo suchen müssen.



KREM-MÜNZEN ⇨ 3



BONUSLEVEL

Gleich nachdem Ihr den Level betreten habt, müßt Ihr vom Start aus nach rechts weiterlaufen. Dort befindet sich wieder eine Bananen-Pfeilformation. Springt dann nach rechts in die Leere. Wenn Ihr weit genug gesprungen seid, könnt Ihr Euch an einigen Tauen festklammern und nach rechts weiterklettern.





DER PARTNERWURF

In diesem Level kann der Partnerwurf besonders hilfreich sein. Indem Ihr Euren Partner senkrecht nach oben werft, könnt Ihr Plattformen betreten, die Ihr auf dem normalen Weg nicht, beziehungsweise nicht so einfach, erreichen könnt. Laßt die Affen fliegen und werft Euren Partner überall mal hin.





ZIEL

START

3 BONUSLEVEL

Die Kanone, die Ihr bei Punkt 3 sehen könnt, befördert Euch in einen Bonuslevel. Damit sie dies macht, müßt Ihr sie mit der Kanonenkugel laden, die Ihr auf der rechten Seite finden könnt. Paßt auf, daß Ihr die Kugel unterwegs nicht verliert. Die Gegner werden mit aller Macht versuchen, Euch an dem Transport zu hindern.



4 BONUSLEVEL



Kurz nach der Kanone müßt Ihr mutig nach links springen. Dort befindet sich ein Bonusfaß. Um dieses zu erreichen, müßt Ihr mal wieder den Partnerwurf ansetzen. Werft Euren Partner senkrecht nach oben.

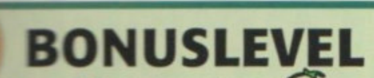


SCHIFF AHOI

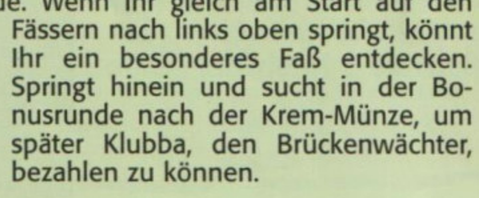
Jetzt geht es wieder auf das Schiff. Die Piraten haben dieses Wrack noch nicht verlassen und treiben weiterhin ihr Unwesen. Diddy und seine blonde Freundin Dixie werden unter Eurer Führung sicher für einen heftigen Seegang sorgen.

KREM-MÜNZEN ⇨ 2



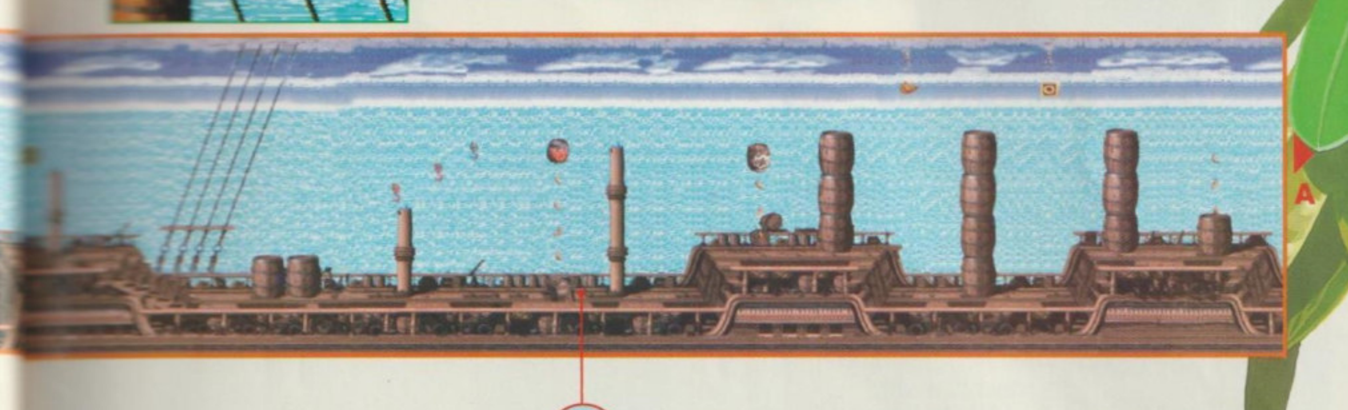


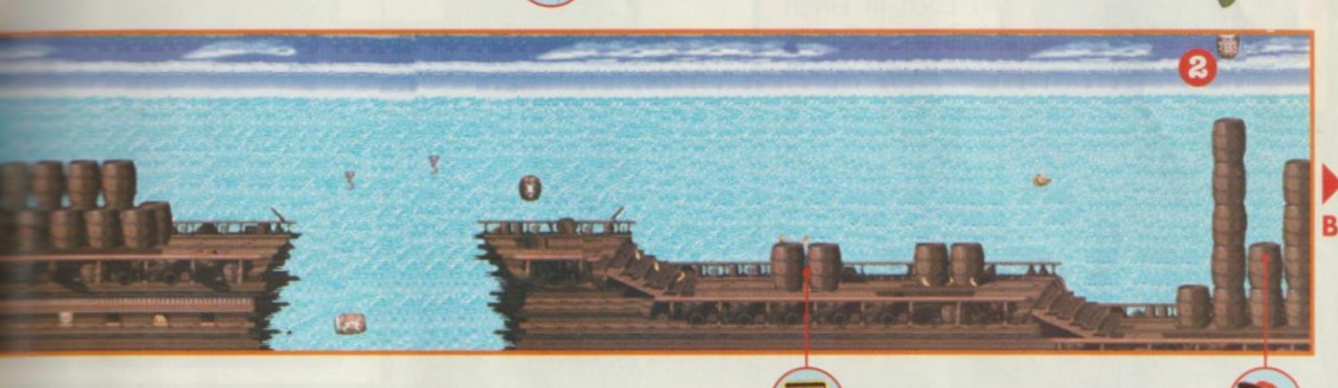
1 BONUSLEVEL



Man mag es kaum glauben, aber diese alten Schiffe bieten wirklich Bonuslevel ohne Ende. Wenn Ihr gleich am Start auf den Fässern nach links oben springt, könnt Ihr ein besonderes Faß entdecken. Springt hinein und sucht in der Bonusrunde nach der Krem-Münze, um später Klubba, den Brückenwächter, bezahlen zu können.











2 BONUSLEVEL

Der zweite Bonuslevel in diesem Abschnitt ist nicht einfach zu erreichen. Ihr müßt die Fässer bis ganz nach oben erklimmen. Die Gegner könnt Ihr ganz einfach beseitigen, wenn Ihr eine Kiste auf sie werft oder Euch vorher unverwundbar gemacht habt.





SINKENDER HOLLÄNDER

Ein altes, verkommenes Wrack verlangt unserem dynamischen Affenduo alles ab. Sogar unter Wasser müssen sie die Angriffe gemeiner Kreaturen abwehren. In den Lagerräumen des Wracks stoßen die beiden auf einen alten Freund: Enguarde.



KREM-MÜNZEN ⇨ 1



ABKÜRZUNG

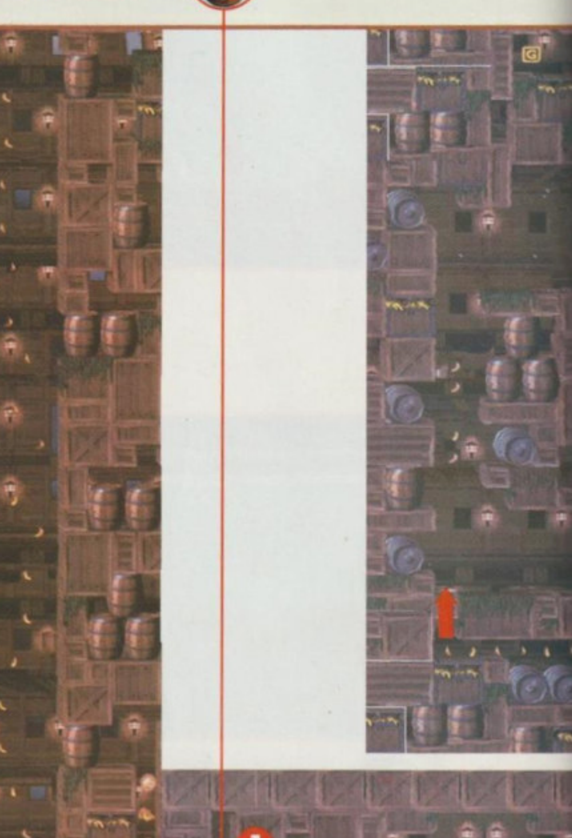
Wer sich die Etappe durch das gesamte Schiff ersparen möchte, sollte diesen Trick anwenden. Ihr müßt an der Stelle, die Ihr auf dem Foto erkennen könnt, nach oben schwimmen, sobald der Wasserspiegel ansteigt. Wenn Ihr die richtige Stelle erreicht habt, erscheint ein verstecktes Faß und befördert Euch in einen geheimen Raum. Lauft Ihr nun weiter nach rechts, befindet Ihr Euch kurz vor dem Levelende. Auf diese Weise habt Ihr Euch einen langen Hindernisparcours erspart.





START







BONUSLEVEL

Wenn Ihr Euch Enguarde geholt habt, solltet Ihr versuchen, nach rechts gegen die Wand zu schwimmen. Dort könnt Ihr Bananen einsammeln. Wenn Ihr nun senkrecht nach oben durch die Mauern schwimmt, werdet Ihr noch mehr der köstlichen gelben Früchte ergattern. Für 100 Bananen erhaltet Ihr ein Extraleben.







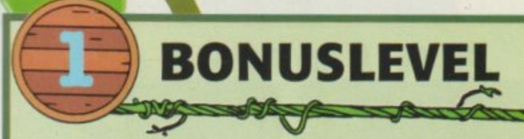
ZIEL

SEGEL TRAUMA

Diddy und Dixie müssen wieder auf Schiffsmasten herumklettern. Zu allem Unglück kommt noch ein miserables Regenwetter hinzu, so daß die Laune des sonst so gut aufgelegten Affenduos auf dem Stimmungsbarometer schnell in die Kellerbereiche sinkt.

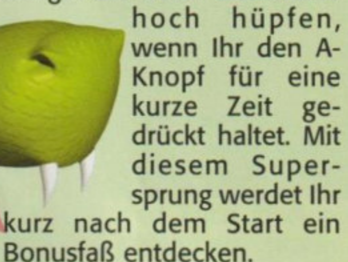


KREM-MÜNZEN ⇨ 2



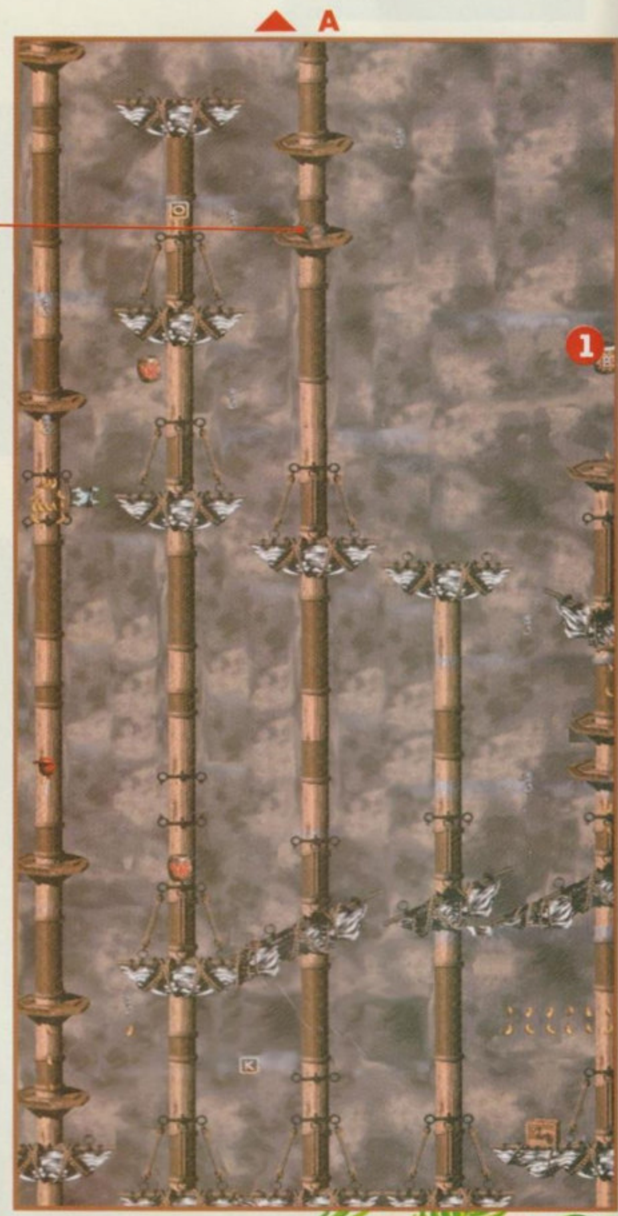
1 BONUSLEVEL

Um diesen Bonusraum zu finden, benötigt Ihr einen der neuen tierischen Freunde: Rattly, die Schlange. Sie kann besonders hoch hüpfen, wenn Ihr den A-Knopf für eine kurze Zeit gedrückt haltet. Mit diesem Supersprung werdet Ihr kurz nach dem Start ein Bonusfaß entdecken.







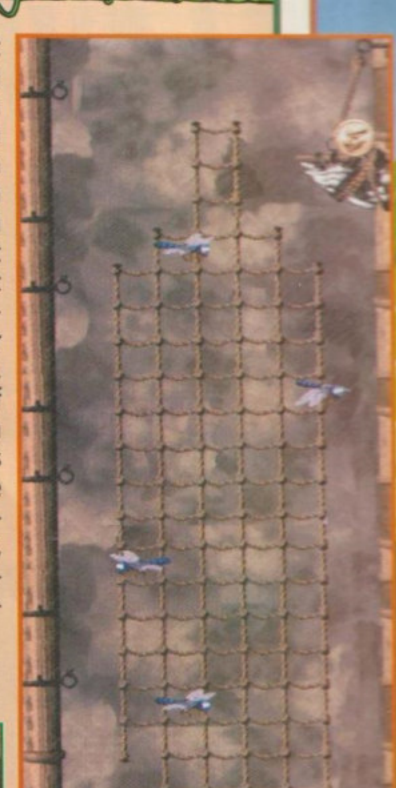






BONUSLEVEL

Dieser Extralevel ist etwas kompliziert zu finden. Ihr müßt an der Stelle, an der sich zwei Drachenfliegen befinden, die nach links schauen, nach oben in die Luft springen. Es befindet sich hier ein versteckter Haken an den Ihr Euch hängen könnt. Springt von hier auf die Drachenfliegen und von ihnen in das Bonusfaß. Damit Eure Spielfigur etwas weiter springt als sonst, solltet Ihr beim Aufprall B und Y gedrückt halten.







Auf geht's zur feurigen Samba. Diddy und Dixie kommen im ersten Level des Krokodil Kessels ganz schön ins Schwitzen. Wohin sie auch schauen, überall blubbert rotglühendes, flüssiges Gestein. Da ist es gar keine so leichte Aufgabe, kühlen Fußes ans Ziel zu gelangen.

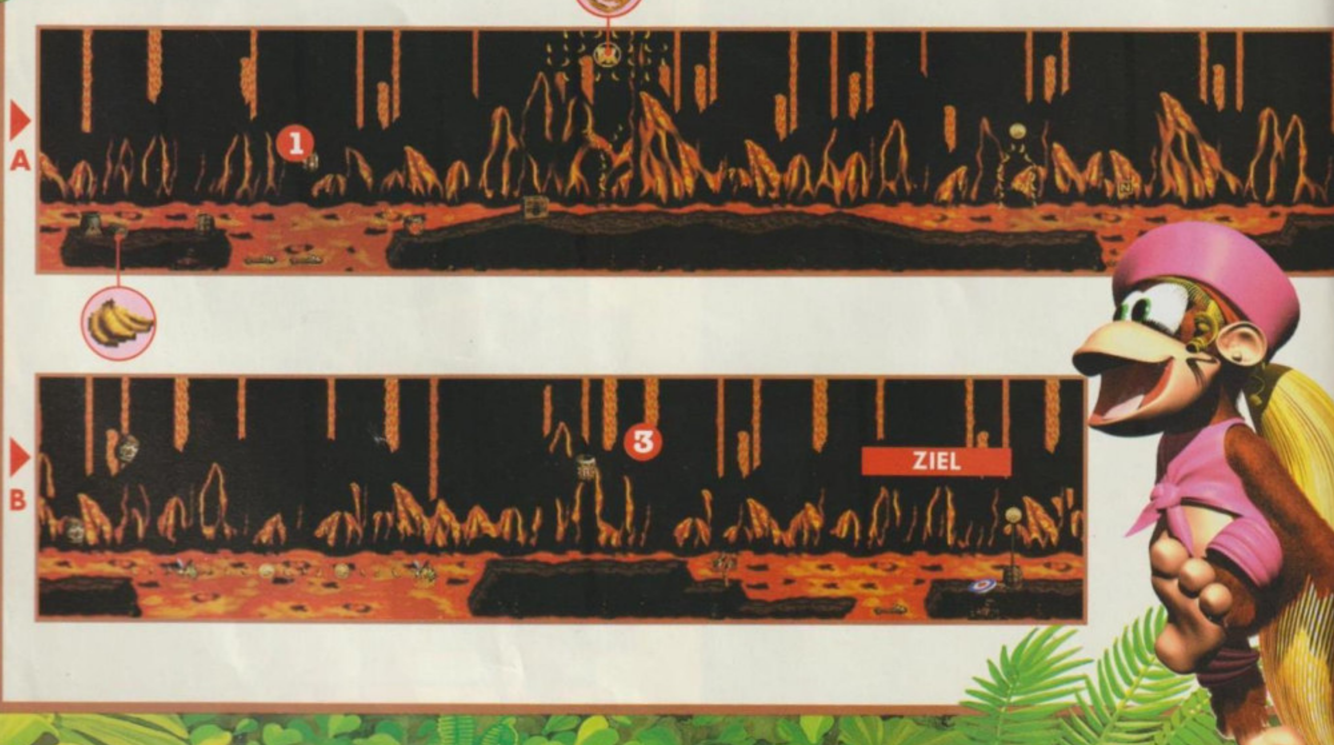


KREM-MÜNZEN ⇨ 3






START

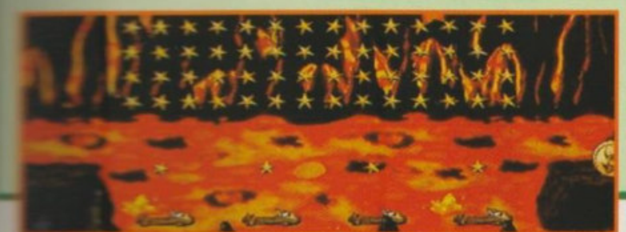





1 BONUSLEVEL

Um die Kanone zu laden, müßt Ihr die dazugehörige Kanonenkugel schon ein Stückchen mitschleppen. Dann nichts wie rein mit ihr in die Kanone und hinterher.





2 BONUSLEVEL

Für Squitter ist es kein Problem, hier hinauf zu kommen. Das achtbeinige Insekt schießt Netze und klettert dann nach oben.











3 BONUSLEVEL

Kurz vor Ende dieses Levels habt Ihr noch einmal die Möglichkeit, Euch durch ein Bonuslevel zu spielen. Wiederum benötigt Ihr dabei die Hilfe der Spinne Squitter oder Ihr werft Euren Partner.



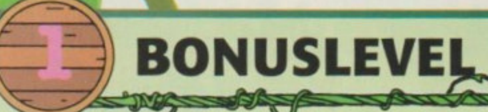


BÖLLERGRUBE

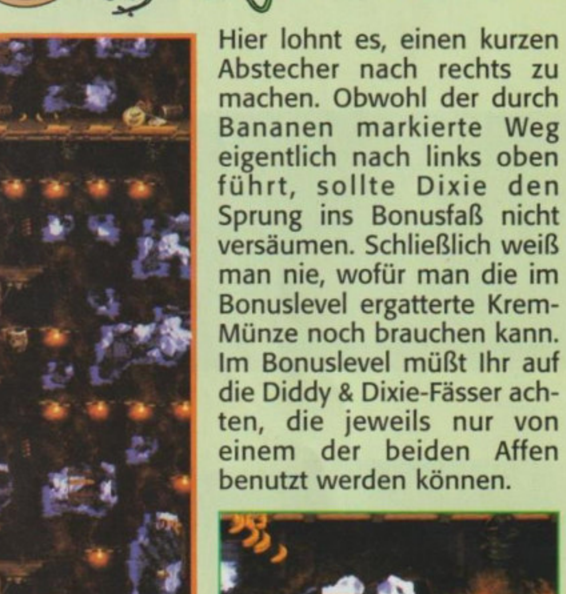
Hier sind Kanonenfässer das wichtigste Fortbewegungsmittel. Sie katapultieren Diddy und Dixie immer weiter nach oben. Doch aufgepaßt, zwischendurch warten unangenehme Überraschungen wie Kremlinge, Ratten und anderes fieses Getier auf Euch.



KREM-MÜNZEN ⇨ 3



1 BONUSLEVEL



Hier lohnt es, einen kurzen Abstecher nach rechts zu machen. Obwohl der durch Bananen markierte Weg eigentlich nach links oben führt, sollte Dixie den Sprung ins Bonusfaß nicht versäumen. Schließlich weiß man nie, wofür man die im Bonuslevel ergatterte Krem-Münze noch brauchen kann. Im Bonuslevel müßt Ihr auf die Diddy & Dixie-Fässer achten, die jeweils nur von einem der beiden Affen benutzt werden können.



A ▲





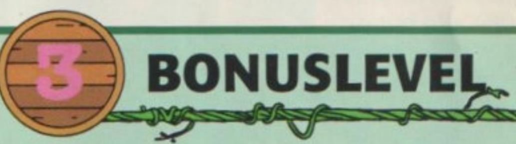


2 BONUSLEVEL

Der Sprung ins Leere endet... in einem Bonusfaß. An dieser Stelle müßt Ihr nur mutig von der Plattform nach links herunterspringen, um sicher in diesem begehrten Faß zu landen. Schließlich sollte ein echter Videospiel-Held kein Bonuslevel auslassen. Also ziert Euch nicht so lange und holt Euch eine weitere Krem-Münze. Ihr werdet sie gut gebrauchen können.







3 BONUSLEVEL

Alle guten Dinge sind drei! Natürlich wartet auch im dritten und letzten Bonuslevel der Böllergrube eine Krem-Münze auf ihren neuen Besitzer. Ihr findet das Bonusfaß kurz vor dem Ende des Levels auf einer Plattform unterhalb der Zielscheibe.



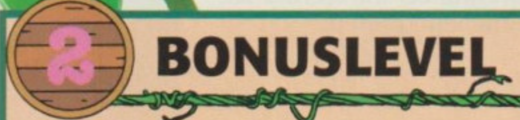


LAVA LAGUNE

Schon wieder wird es Diddy und Dixie warm ums Herz. Grund dafür sind nicht etwa vorweihnachtliche Gefühle, sondern die heiße Lava, die auch hier allgegenwärtig ist. Doch ihr Freund Clapper hat eine selbst unter abgebrühten Seehunden seltene Fähigkeit…



KREM-MÜNZEN ⇨ 1

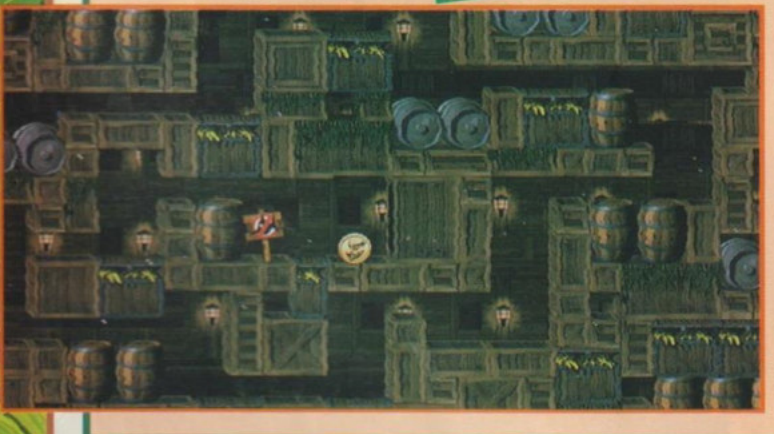


BONUSLEVEL

Um in dieses wunderbare Bonuslevel zu gelangen, müßt Ihr Euch das Faß schnappen und damit eine Stufe hinunter gehen. Feuert es dann mit voller Kraft gegen die große Holzkiste und der Eingang wird sich öffnen. Im Bonuslevel könnt Ihr auf Enguarde reiten und mit seiner Hilfe alle feindlichen Tierchen ordentlich pieksen. Wenn Ihr alle Gegner in der vorgegebenen Zeit fertig gemacht habt, wird die Münze erscheinen.



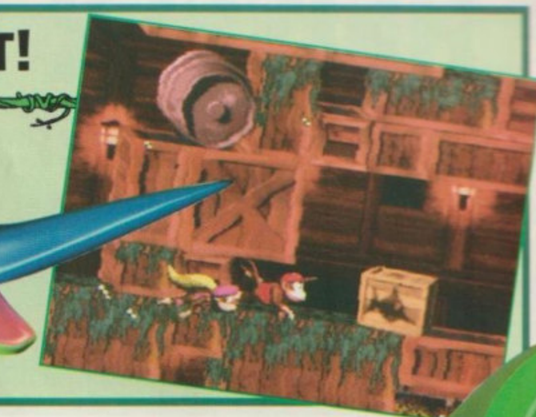






NEHMT ENGUARDE MIT!

Gleich nach dem Speicherfaß gelangt Ihr an eine Stelle, an der Ihr nach rechts schwimmen könnt. Durch diesen Geheimgang kommt Ihr zu der Kiste, in der Enguarde versteckt ist. Mit seiner Hilfe tun sich unsere beiden Äffchen unter Wasser wesentlich leichter.



ZIEL

HEISSER RITT

Und schon wieder brodelt die Lava. Diesmal könnt Ihr die glühende Landschaft auf blauen Heißluftballons durchqueren. Aber achtet immer darauf, daß Ihr über dem heißen Dampf der Quellen genügend Höhe gewinnt, um nicht in dem heißen Brei zu versinken.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2

START



A



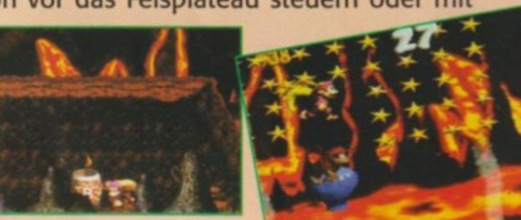
B





BONUSLEVEL

Ziemlich gut versteckt liegt unterhalb des Speicherfasses ein nettes Bonusfaß. Um in seine Nähe zu kommen, müßt Ihr den blauen Heißluftballon vor das Felsplateau steuern oder mit einem gewagten Sprung - am besten mit Dixie - genau im Faß landen.







BONUSLEVEL

Es ist eine von Rambis leichtesten Aufgaben, mit seiner Superattacke eine Felswand niederzureißen. An dieser Stelle ist das besonders lohnend, denn Ihr gelangt so in ein Bonuslevel.

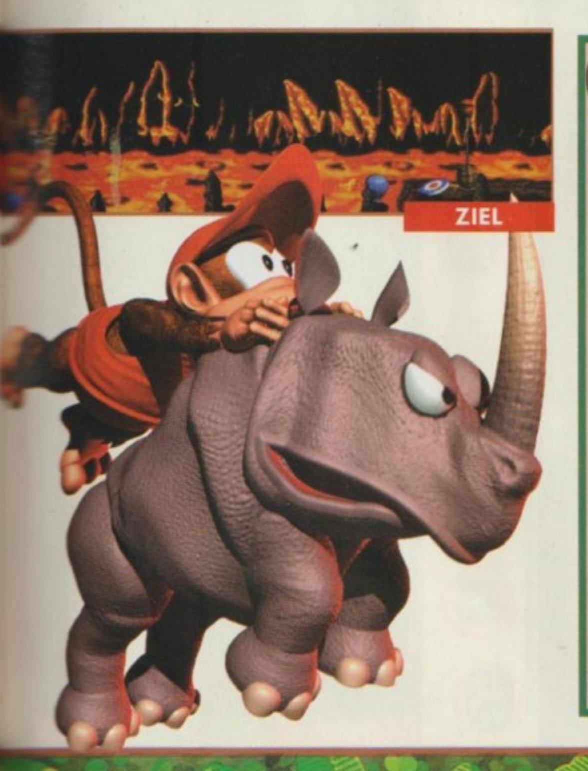








ZIEL



HOLT DIE DK-MÜNZE!

Wie in jedem Level ist es auch diesmal eine besondere Herausforderung, sich die DK-Münze zu schnappen. Dazu müßt Ihr an dieser Stelle ein Faß mitbringen und es der stechlustigen Summbrummsel um die Ohren hauen. Dann könnt Ihr auf ihren Ballon umsteigen und Euch den Buchstaben „N" und die DK-Münze holen. Das Faß müßt Ihr im Sprung werfen. Achtet dabei darauf, daß Ihr wieder sicher auf dem Ballon landet und nicht in die heiße Lava fallt.

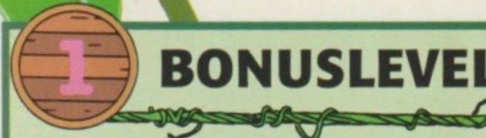


SQUAWKS SCHACHT

Viele geheimnisvolle und gefährliche Orte befinden sich auf der Insel der Kremlings. Diddy und Dixie müssen nun in eine alte, verwahrloste Mine. Die Kremlings haben vor langer Zeit einen großen Schacht gegraben und ihn mit bösartigen Fallen ausgestattet.



KREM-MÜNZEN ⇨ 3



1 BONUSLEVEL



Die wertvollen Krem-Münzen, die Ihr in den Bonusrunden erhalten könnt, müßt Ihr Euch in Squawks Schacht schwer erkämpfen. Um den ersten Bonuslevel zu finden, solltet Ihr zunächst zu den beiden Typen laufen, die mit den Sicheln um sich werfen. Springt, nachdem Ihr die beiden Kreaturen aus dem Weg geräumt habt, nach links in die Leere. Seid Ihr ganz unten angekommen, wird Euch kurz vor dem Aufprall ein besonderes Faß auffangen und in eine Bonusrunde katapultieren. In diesem Extralevel befindet sich eine der Krem-Münzen, mit denen Ihr später Klubba bezahlen könnt.

▲ A

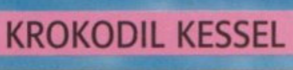
2

1





START







BONUSLEVEL

Den zweiten Bonusraum findet Ihr, wenn Ihr Euch kurz nach dem Zwischenspeicher-Faß in das automatische Kanonenfaß begebt. Allerdings könnt Ihr nicht einfach so in dieses Faß springen, weil es sonst einen filmreifen Abflug gibt. Nehmt Euren Partner auf die Schultern und werft ihn zu dem Faß hin. Sobald er es berührt hat, werdet Ihr nachgeholt und in das Bonusfaß geschossen. In der Bonusrunde selbst, erwartet Euch ein Kanonenfaß-Spektakel vom Allerfeinsten. Auch hier wartet wieder eine Krem-Münze auf Euch.







BONUSLEVEL

Fliegt mit Squawks zu Punkt 3. Den Weg weisen Euch die Bananen, die in Pfeilform angeordnet sind. Sammelt zunächst die „DK"-Münze ein und fliegt dann in das Bonusfaß. In dem Bonuslevel müßt Ihr alle Gegner besiegen.







SUMPF DER FÄSSER

Wo fühlen sich Kremlings am wohlsten? Genau, in stinkig dampfigen Sümpfen. Deshalb freuen sie sich schon besonders auf das Eintreffen des Affenduos. Auf diesem ungewohnten Terrain kommen Diddy und Dixie bald ins Schwitzen und müssen sich mächtig anstrengen.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2

START

A



B





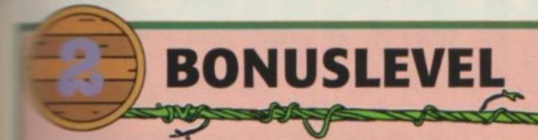
1 DIE DK-MÜNZE

Euer Freund, das Rhinozeros Rambi, erweist sich in diesem Sumpf als idealer Gehilfe. Mit seinem gewaltigen Horn räumt es alle Gegner aus dem Weg und verschafft Euch freien Durchgang und die DK-Münze.









BONUSLEVEL

Bei Punkt zwei auf der Karte befindet sich Kloak, einer der kremligen Spukgeister. Verschont ihn zunächst und weicht einfach den Kisten aus, die er nach Euch wirft. Nach einigen Attacken verschwindet er. Wenn Ihr ihm nun folgt, und er Euch erneut bewirft, wird eine dieser Kisten eine Kanonenkugel enthalten. Tragt diese bis zur Kanone. Dabei könnt Ihr sie auch benutzen, um die Gegner zu besiegen. Verliert sie aber nicht aus den Augen, denn sonst müßt Ihr die ganze Prozedur von vorne beginnen.





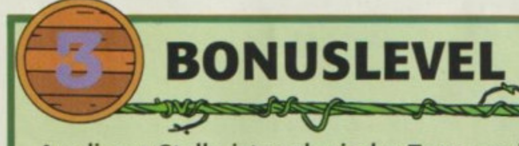


A

B



ZIEL



BONUSLEVEL

An dieser Stelle ist mal wieder Teamwork angesagt. Das Faß erreicht Ihr, wenn Ihr Euren Partner auf die Schultern nehmt und ihn senkrecht nach oben werft.



GLIMMERS GALEONE

Dieser abgewrackte Kahn liegt halb versunken im sumpfigen Wasser des Krem Kais. Da man unter Wasser kaum die Hand vor Augen erkennen kann, sind Diddy und Dixie für Glimmers Unterstützung sehr dankbar. Mit seiner Lampe zeigt er den beiden, wo's lang geht.



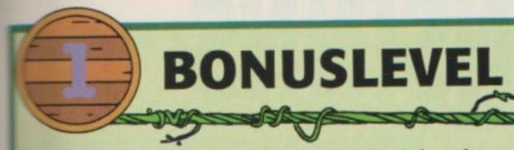
KREM-MÜNZEN ⇨ 2

2 BONUSLEVEL

Obwohl Ihr Euer Ziel fast schon erreicht habt, solltet Ihr auch dem zweiten Bonusraum noch einen Besuch abstatten. Der Eingang zum Bonuslevel wird von einem gefräßigen Fischlein bewacht, an dem Ihr Euch jedoch recht locker vorbeischmuggeln könnt. An der Stelle, an der die Bananen im Wasser schippern, müßt Ihr dann nach rechts schwimmen.

STAR

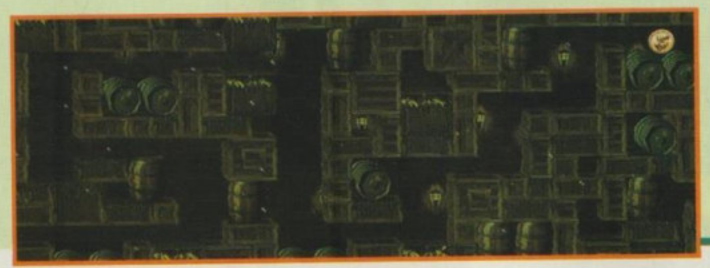




BONUSLEVEL

Folgt vom Start aus erstmal nicht dem Bananenpfeil, sondern schwimmt ein kleines Stück nach oben. Hier ist es zwar ziemlich düster, aber Ihr werdet den Weg schon finden. Auf der rechten Seite befindet sich der Eingang zum Bonusraum.





ZIEL





SUMPF DES WAHNSINNS

Gluck… gluck… gluck… kann es in diesem Level ganz schnell machen und die beiden Affen versinken in der morastigen Pampe. Deshalb solltet Ihr hier besonders vorsichtig an die Sache herangehen und vorher schon einige akrobatische Sprünge geübt haben.



START

KREM-MÜNZEN ⇨ 1



A



B





C



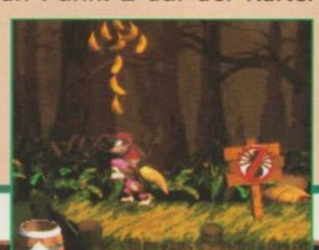
ZIEL



2 BONUSLEVEL



Nach einigen waghalsigen Sprüngen, mehreren abgefahrenen Gegnern und aufgeregtem Herzklopfen, gelangt Ihr an Punkt 2 auf der Karte. Dort weist Euch ein Pfeil, der aus Bananen besteht, den Weg ins Bonuslevel.





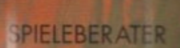


C

1 DIE DK-MÜNZE

Gleich beim Start müßt Ihr nach links. Benutzt hier den Partnerwurf und lauft weiter nach links, bis Ihr an eine Schatztruhe gelangt, die Ihr öffnen könnt.





KLAPPER MISERE

Nach einem kurzen Auftritt der beiden Affen könnt Ihr Euch in K. Rools Kabine in die Schlange verwandeln. Als Rattly könnt Ihr nun das Schiff erkunden und an Stellen hüpfen, die Diddy und Dixie nie erreicht hätten. Das gefällt den Kremling-Piraten überhaupt nicht.

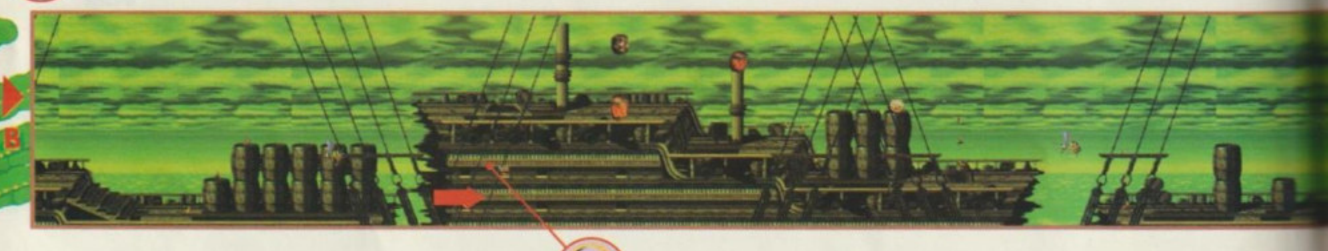


KREM-MÜNZEN ⇨ 3



A

START

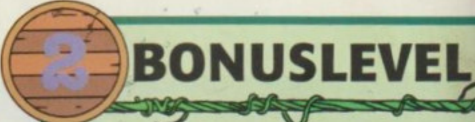


B



B

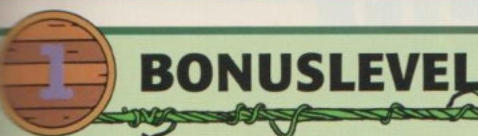
ZIEL



BONUSLEVEL

Laßt Euch an dieser Stelle nach unten fallen und hüpft nach links. So werdet Ihr in eine Bonusrunde katapultiert.

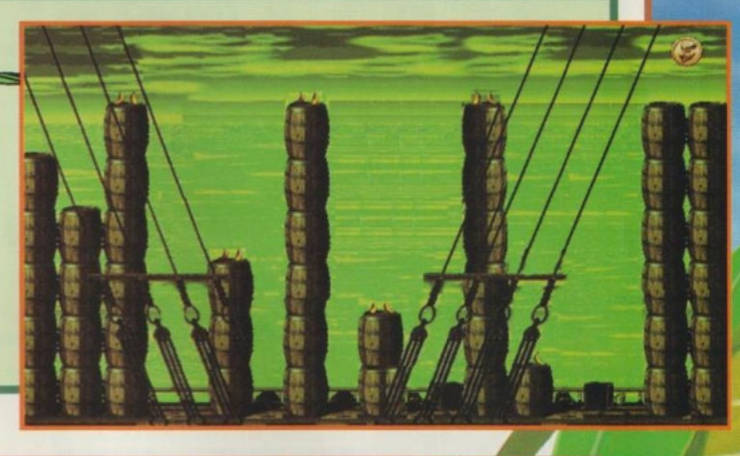


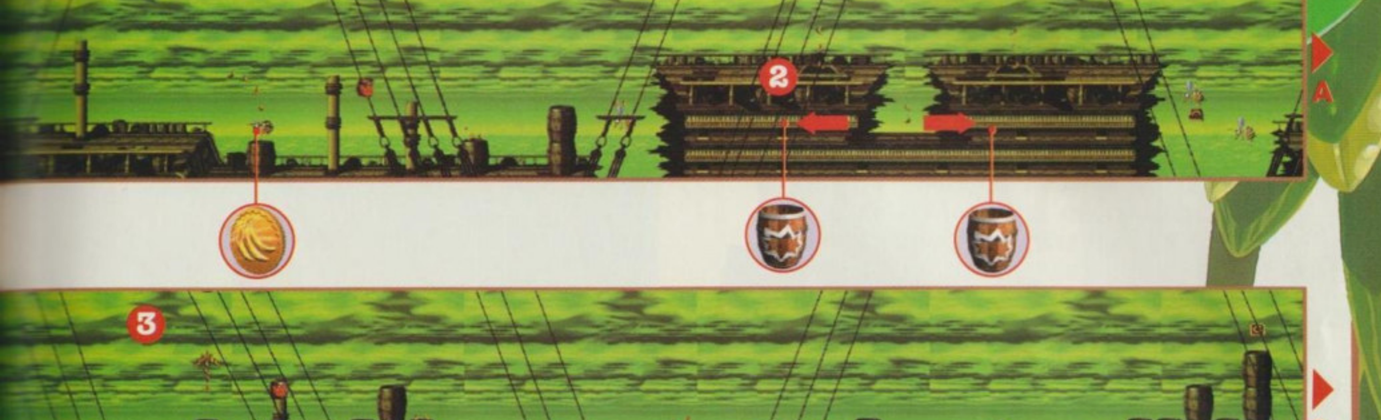


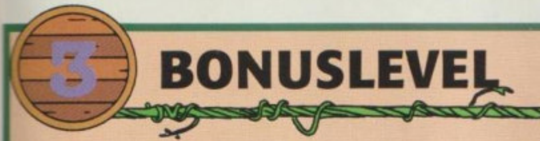
1 BONUSLEVEL

Beim Start solltet Ihr sofort hochspringen, um ein verstecktes Faß ausfindig zu machen. Es schießt Euch nach oben, wo ein weiteres Faß wartet und Euch in die erste Bonusrunde bringt.









3 BONUSLEVEL

Nachdem Ihr mit Rattly eine Weile herumgehüpft seid, könnt Ihr bei Punkt 3 eine Bananenformation ausmachen, die in Pfeilform angeordnet ist. Dieser Pfeil weist Euch den Weg nach oben. Setzt an dieser Stelle Rattlys Supersprung ein. Haltet dazu den A-Knopf gedrückt, bis die Schlange sich voll aufgepowert hat und laßt ihn los, wenn Rattly bereit ist. Das Bonusfaß bringt Euch in einen Extralevel. Dort müßt Ihr alle Sterne einsammeln.



KLETTERSCHLEIM

Wieder einmal kann das Dschungelduo seine Kletterkünste unter Beweis stellen. In diesem Level müßt Ihr Euch beeilen, die Takelage des Schiffs hinaufzuklettern, da von unten Wasser, in dem gefräßige Fische leben, nach oben strebt.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2

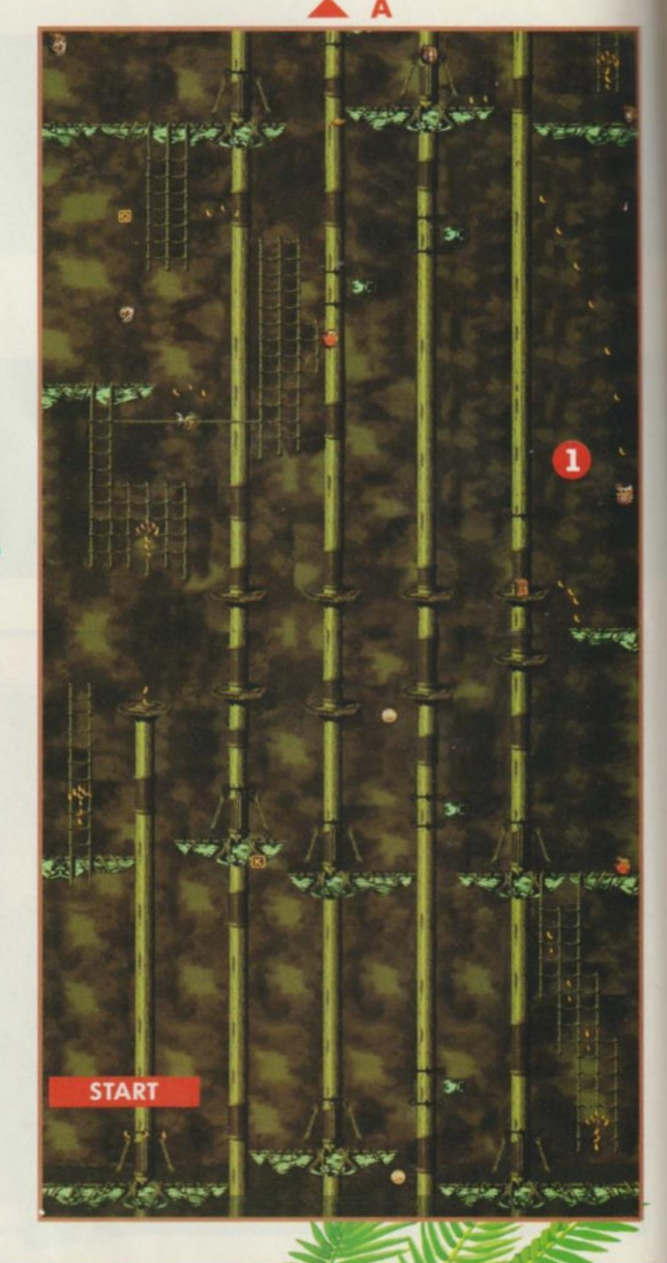


BONUSLEVEL

Bevor Ihr auf dem Schiff ganz nach oben klettert und den Level verlaßt, solltet Ihr mal bei dem Typen vorbeischauen, der mit Kanonenkugeln schießt. Habt Ihr ihn besiegt, gelangt Ihr an das Faß mit dem Ausrufezeichen. Brecht es auf und Ihr seid für eine kurze Zeit unverwundbar. Diesen kurzzeitigen Zustand müßt Ihr nun ausnutzen. Springt in den grünen Kletterschleim und schwimmt nach ganz unten zum Bonusfaß.









BONUSLEVEL

Auch in diesem Level gibt es eine Kanone. Besorgt Euch die Kugel, um die Kanone zu laden. Habt Ihr die Kugel im Gepäck, braucht Ihr sie nur noch in die Kanone zu stopfen und werdet in einen Bonuslevel geschossen. In dieser Extrarunde müßt Ihr alle Gegner besiegen. Nehmt dazu die herumliegenden Kugeln und werft sie auf die Gegner.

AFFEN ACTION

Macht Euch bereit für einen flotten Kanonenfaß-Ritt. Um ohne Blessuren an den dornigen Brombeerranken vorbeizukommen, müssen Diddy und Dixie ihr ganzes Geschick aufbieten. Sie katapultieren sich von einem Kanonenfaß ins nächste…



KREM-MÜNZEN ⇨ 2



BONUSLEVEL

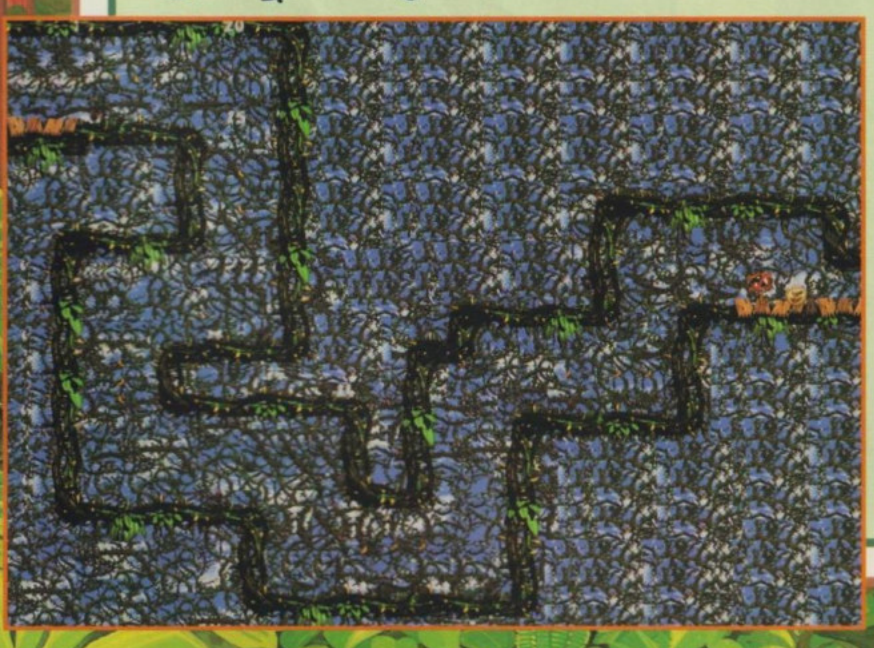
Und wieder ist es eine einsame Banane, die den Weg in den ersten Bonusraum weist. Schießt das Kanonenfaß an dieser Stelle nach links unten in Richtung der Banane ab und Ihr werdet sicher in einem Bonusfaß landen. Im Bonusraum müßt Ihr dann versuchen, in der vorgegebenen Zeit die Krem-Münze zu finden.







BONUSLEVEL



In den zweiten Bonusraum gelangt Ihr, wenn Ihr Euch schon direkt bei der Zielscheibe am Levelende befindet. Springt mit einem Partnerwurf in das drehbare Faß, das über Euch schwebt. Ein Tip: Wenn Ihr alleine unterwegs seid, solltet Ihr vorher rechts hinter der Zielscheibe nach oben springen!




2
ZIEL
1
START

TIEFES KREMLAND

WESPEN FALLE

Diddy und Dixie fühlen sich in diesem riesigen Stechbrummselnest nicht gerade wie zu Hause. Überall klebt zähflüssiger Honig, der zwar lecker schmeckt, aber das Fortbewegen ungemein erschwert. Doch zum Glück ist ja auch die Spinne Squitter mit von der Partie.



KREM-MÜNZEN ⇨ 3



BONUSLEVEL

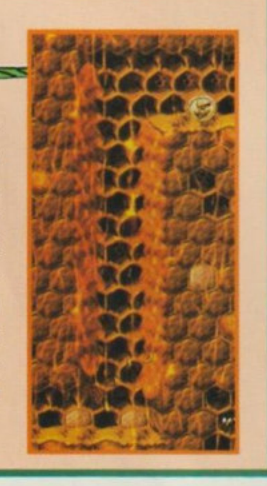
Vom Start aus lohnt sich ein Abstecher nach links oben. Über den Haken könnt Ihr an die klebrige Wand springen. Dann müßt Ihr Euch Stück für Stück nach oben durcharbeiten, wo es ein paar Bananen und eine Bananen-Münze gibt. Außerdem findet Ihr hier den ersten Bonusraum.





BONUSLEVEL

Auch dieser Raum liegt oberhalb des Startbereichs, in direkter Umgebung des Eingangs zum ersten Bonuslevel. Wenn Ihr schon den ersten Bonusraum erreicht habt, könnt Ihr den zweiten gar nicht verfehlen. In diesem Bonusraum müßt Ihr einfach nur am klebrigen Honig nach oben klettern.





BONUSLEVEL



Der dritte Bonusraum erwartet Euch, wenn Ihr schon in der Nähe des Ziels seid. Ihr erreicht ihn mit Squitters Hilfe. Ruck-zuck schnürt die coole Spinne ihre Turnschuhe und macht sie sich daran, Euch auf ihren Netzen den Weg zum Bonusraum zu ebnen. Dieser liegt zwar ziemlich hoch, aber Squitter ist absolut schwindelfrei und Diddy und Dixie machen einfach die Augen zu.





ZIEL

3

1

2

START

VOLLTREFFER

Auf und nieder - immer wieder! Diddy denkt, er wäre im falschen Film, so affenartig schnell geht es in der Achterbahn ab. Und dazu muß man auch noch andauernd in die Luft springen, um Tore zu öffnen, Fässern auszuweichen oder nach Buchstaben zu schnappen.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2

START



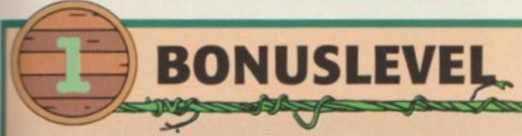
▶ A



▶ B







1 BONUSLEVEL

Nachdem Euch der Kremling mit Fässerwürfen schikaniert hat, kommt Ihr an die Stelle, an der das Bonusfaß am Himmel schwebt. Wenn Ihr es zum ersten Mal seht, dürfte es schon zu spät sein, denn die Fahrt geht ziemlich ab. Ihr müßt schnell reagieren und rechtzeitig aus dem Wagen springen, um in das Faß zu gelangen.





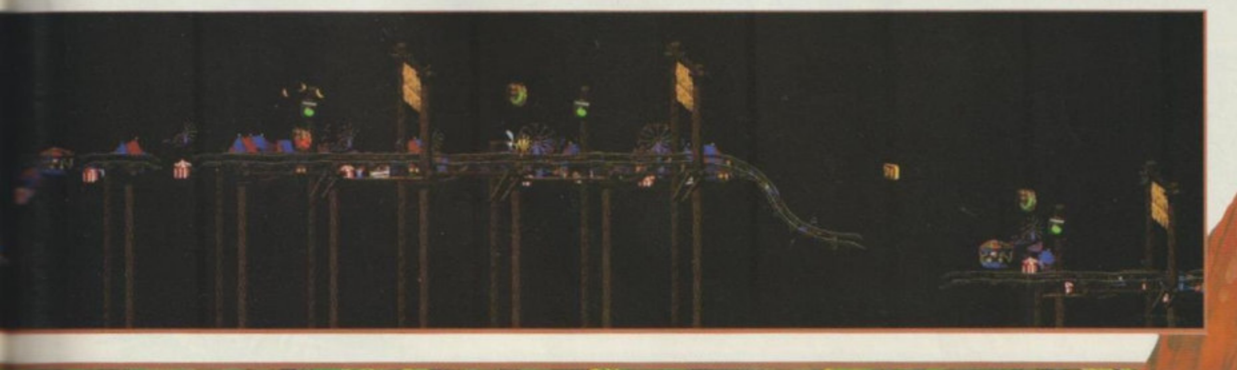


A



B

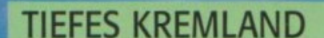
Siehe nächste Seite





HOLT EUCH DIE DK-MÜNZE!

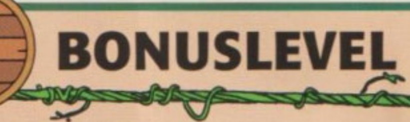
Ach, wenn es doch immer so leicht wäre, sich eine DK-Münze zu schnappen. Kurz bevor der zweite fässerwerfende Kremling Euch das Leben schwer macht, passiert Ihr eine hölzerne Durchfahrt. Alles, was Ihr zu tun habt, ist einmal in die Luft zu springen, während der Wagen verdeckt ist. Schon habt Ihr eine DK-Münze mehr auf dem Konto. Ziemlich einfach, oder?





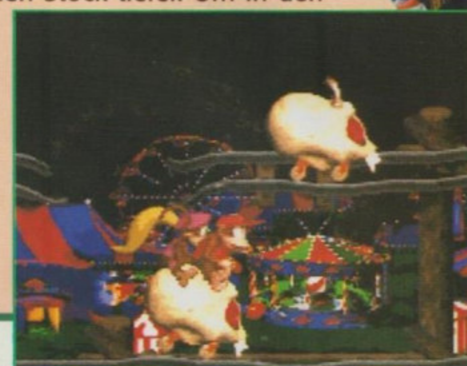


ZIEL



BONUSLEVEL

Nachdem der zweite Kremling sein zweites Faß geworfen hat, verschwindet er einen Stock tiefer. Um in den Bonusraum zu kommen, müßt Ihr ihm einfach hinterherfahren. Springt also nicht weiter zum nächsten Wagen, wenn der Kremling abtaucht, sondern bleibt ihm auf den Fersen. Dann müßt Ihr nur noch einmal springen und Ihr seid im Bonuslevel.





BROMBEER GEDRÄNGEL

Aua! Die Suche nach Donkey Kong führt Diddy und Dixie in ein fieses Brombeergestrüpp. Sie müssen schon mächtig aufpassen, daß sie sich nicht an den unzähligen Dornen stechen. Doch nicht nur die Brombeerdornen stechen, sondern auch die zahlreichen Wespen.



KREM-MÜNZEN ⇨ 1



BONUSLEVEL

Um in dieses Bonuslevel zu gelangen, müßt Ihr Euch zuerst durch einen gezielten Partnerwurf in das Faß mit dem Ausrufezeichen für kurze Zeit unbesiegbar machen. Dann solltet Ihr so schnell wie möglich zwischen die Plattformen unterhalb von Squawks Kiste springen und nach rechts laufen. So erreicht Ihr das Kanonenfaß, das Euch in das Bonusfaß katapultiert. In dem Bonusraum muß Squawks alle Stechbrummseln durch das Spucken von Kokosnüssen aus dem Weg räumen und die dahinter versteckten Sterne einsammeln. Aber beeilt Euch, die Zeit ist knapp bemessen.



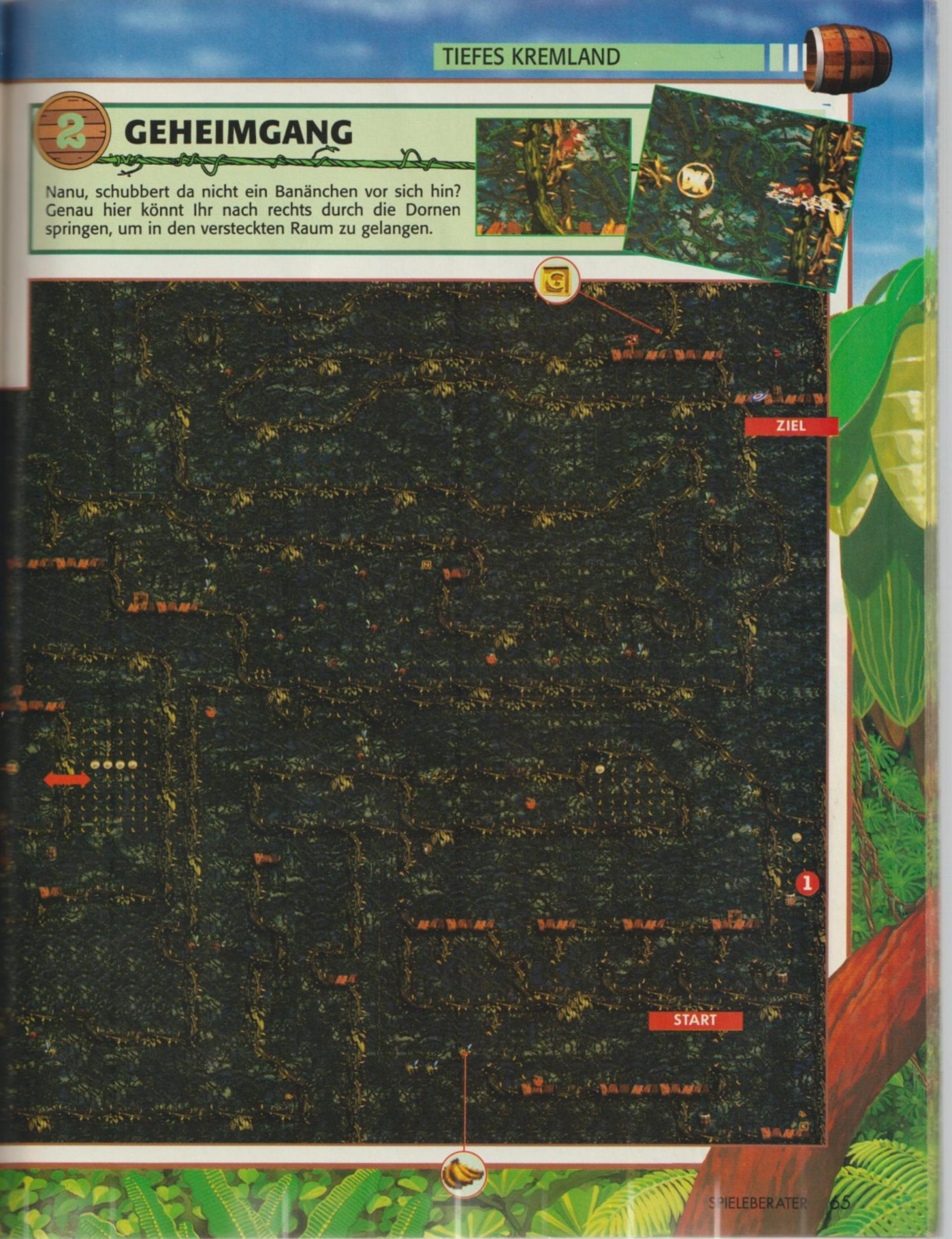






2 GEHEIMGANG

Nanu, schubbert da nicht ein Banänchen vor sich hin? Genau hier könnt Ihr nach rechts durch die Dornen springen, um in den versteckten Raum zu gelangen.





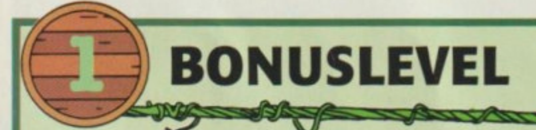
ALPTRAUM FAHRT

Ganz im Ernst, ein Alptraum ist nichts gegen diese Höllenfahrt im Rattenschädel. Doch während sich Diddy beinahe der Magen herumdreht, hat Dixie einen Heidenspaß an der Raserei. Für sie gibt es nur ein Ziel: Die flotte Berg- und Talfahrt als Erste abzuschließen.



KREM-MÜNZEN ⇨ 1

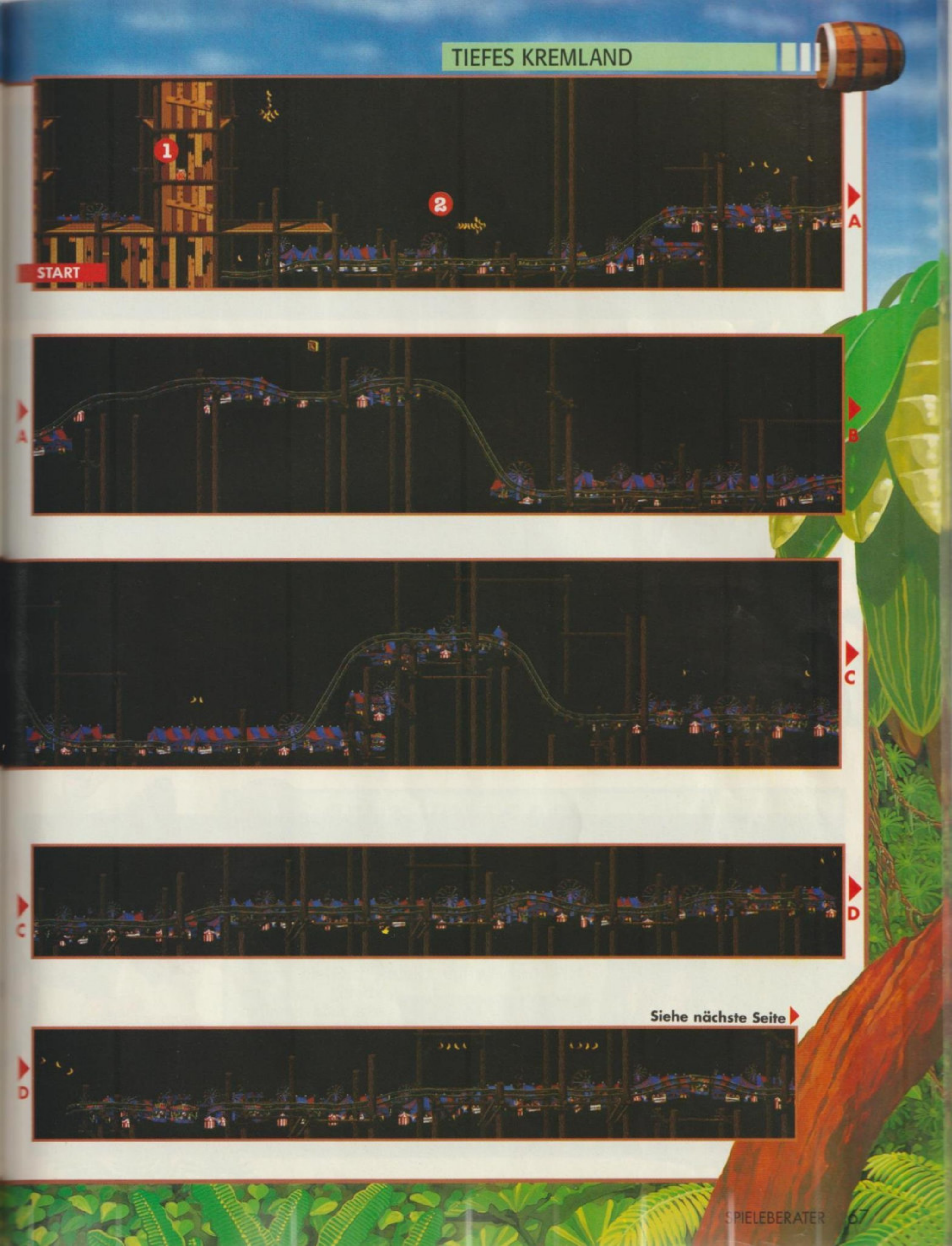




1 BONUSLEVEL

Bevor Ihr Euch die rasante Achterbahn-Action zumutet, solltet Ihr zunächst einmal ein Stückchen nach links laufen. Hier müßt Ihr mit zwei Partnerwürfen auf die gegenüberliegende Plattform hüpfen. Dann muß Dixie nur noch einen großen Sprung machen, bei dem sie ihr Haar kreisen läßt. Und schon könnt Ihr Euch im Bonuslevel eine kleine Probefahrt im Rattenschädel gönnen.





Siehe nächste Seite


Fortsetzung
A
B
C
D
D
E

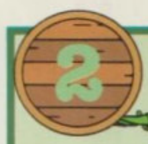








2 GEBT VOLLGAS!



Um in diesem Level die DK-Münze zu ergattern, müßt Ihr das Ziel als Erster erreichen. Ihr müßt also alle Kremlingwagen, die vor Euch auftauchen, aus dem Weg räumen. Springt dazu einfach auf oder über sie. Immer, wenn Ihr einen der Kremlings aus der Bahn geworfen habt, erscheint eine schwarz-weiß karierte Flagge, die Euch anzeigt, auf welchem Platz Ihr Euch gerade befindet. Aber achtet darauf, daß Ihr nicht gerade vor einem gähnenden Abgrund zum Überhol-Sprung ansetzt.







MOOR DES SCHRECKENS

Nicht umsonst hat dieser Level solch einen furchterregenden Namen erhalten. In diesem Moor leben viele abartige Gestalten - wie zum Beispiel der Power-Neunschwanz - die den beiden Bananen-Freaks das Leben schwer machen.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2

START

1

A

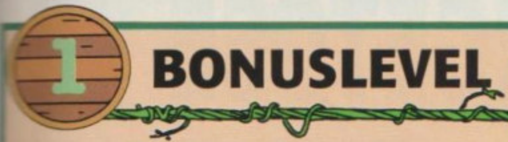
2

B

C

ZIEL





1 BONUSLEVEL



An Punkt 1 der Karte könnt Ihr ein Bonusfaß entdecken. Dieses besondere Faß schwebt allerdings hoch in der Luft. Setzt an dieser Stelle den Partnerwurf ein.





A



B



C



2 BONUSLEVEL

Auf einem treibenden Faß befindet sich eine der Kanonen, die die Kremling-Piraten einfach haben stehen lassen. Um die Kanone zu aktivieren, müßt Ihr sie mit einer Kugel laden. Die Kugel müßt Ihr geschickt bis zur Kanone transportieren.



RAMBIS DONNERGETÖSE

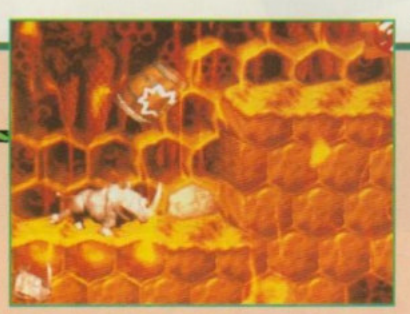
In der unfreundlichen Umgebung eines Wespennestes müssen Diddy und Dixie vor allem Ruhe bewahren. Der klebrige Honig kann einen schon zur Verzweiflung treiben. Den beiden Schleckermäulchen sollte dies jedoch keine Probleme bereiten.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2



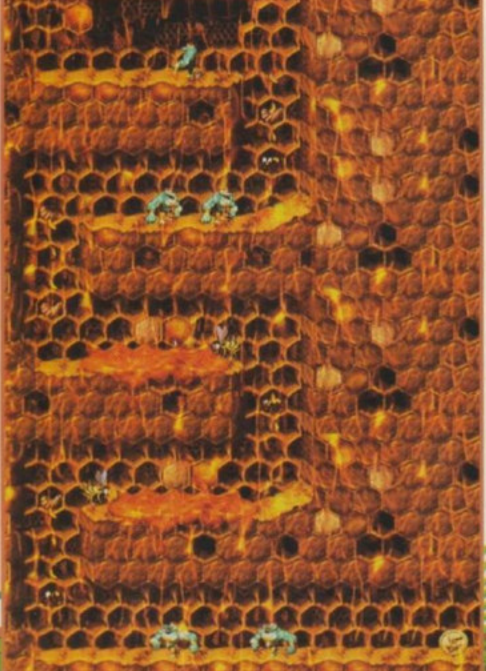
BONUSLEVEL





Tief im Innern des gefährlichen Wespennestes, werdet Ihr auf Rambi treffen. Das Rhinozeros ist mal wieder gut aufgelegt und freut sich schon tierisch auf seinen Einsatz. Hat es doch vor kurzem erst sein Horn auf Hochglanz poliert. Kurz vor dem Ziel, wo sich ein automatisches Faß befindet, solltet Ihr mit Rambi nach rechts rennen und dann durch die Wand brechen. Hier könnt Ihr eine Bonusrunde finden, in welcher Ihr mit dem starken Rhinozeros alle Gegner aus dem Weg räumen müßt. Ihr solltet Euch aber beeilen, da Euch nicht sehr viel Zeit zur Verfügung steht und der Zähler unaufhaltsam die Sekunden abzählt.





1

1 BONUSLEVEL

Zugegeben, das Springen auf dem dicken Honigsaft ist nicht ganz einfach. Mit viel Geduld und etwas Übung werdet Ihr aber Punkt 1 ganz locker erreichen können. Dort befindet sich wieder einer der sagenumwobenen Bonuslevel. Diddy und Dixie hoffen, daß sie wieder eine Krem-Münze erhalten werden, mit der sie ihr Krem-Münzen-Konto wieder etwas aufstocken können.

ZIEL

2

START



GEISTER GRUBE

Wie der Name schon sagt, geht es in der Geister Grube ziemlich unheimlich zu. Diddy und Dixie ist gar nicht wohl in ihrer Haut, denn hier spukt es an allen Ecken und Enden. Um an ihr Ziel zu gelangen, müssen die beiden ihren ganzen Mut zusammennehmen.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2

START





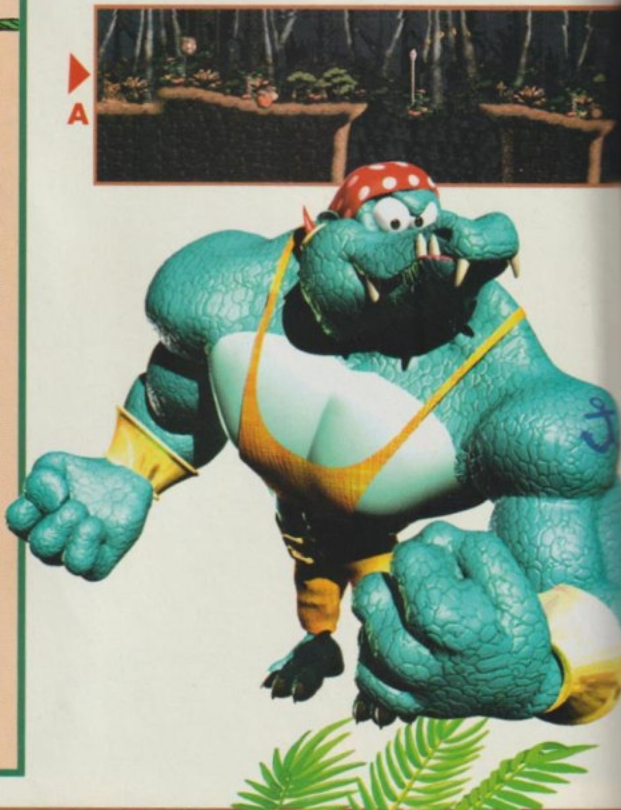
BONUSLEVEL

Dieser Geheimraum wird von zwei Kremlings scharf bewacht. Ihr müßt die beiden austricksen und das Faß gegen die rechte Wand werfen. Wenn Ihr das geschafft habt, ist der Weg zum Bonusraum für Euch frei. Hier könnt Ihr eine der begehrten Krem-Münzen ergattern. Eure Aufgabe ist es, eine Schatztruhe so oft wie möglich gegen einen roten Zinger zu schleudern. Wenn Euch das oft genug gelungen ist, seid Ihr stolzer Besitzer einer weiteren Krem-Münze. Allerdings steht Euch nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Also beeilt Euch!!!





A



2 BONUSLEVEL

Um in diesen Bonuslevel zu gelangen, müßt Ihr an den Geisterlianen entlang, nach oben zum Faß springen. Im Bonusraum wartet eine Krem-Münze auf Euch.

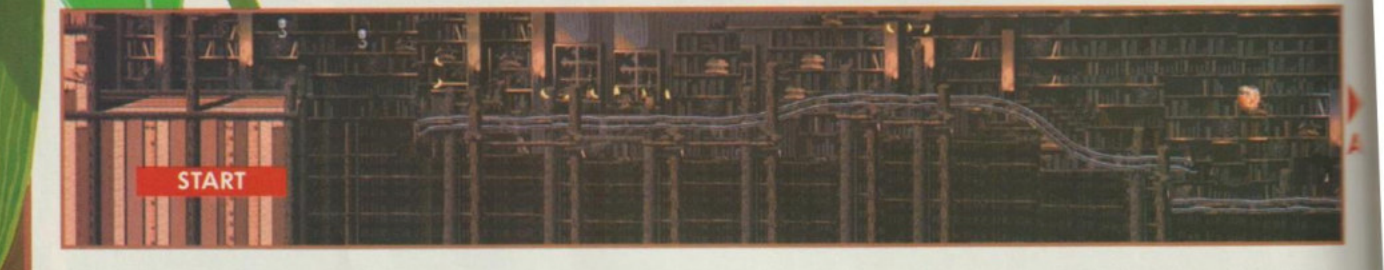


SPUK-HALLE

Ein rollender Totenschädel, einige steile Abfahrten, viele unterbrochene Gleise und fertig ist das Rezept für eine Alptraum-Achterbahnfahrt der Extraklasse. Dixie sollte bei dem berauschenden Tempo nicht die Nerven verlieren und ihren Haarzopf gut zubinden.



KREM-MÜNZEN ⇨ 3











ZWEI BONUSLEVEL

Die erste Bonusrunde findet Ihr, wenn Ihr bei Punkt 1 nicht unten entlang fahrt, sondern nach oben hüpft. Den zweiten Bonuslevel könnt Ihr entdecken, wenn Ihr in den ersten nicht hineinfahrt, sondern kurz vor dem Eingang noch einmal nach oben hüpft, die Gleise verlaßt und oben weiterdüst.

1.BONUSLEVEL

2. BONUSLEVEL

A

A



C



Siehe nächste Seite



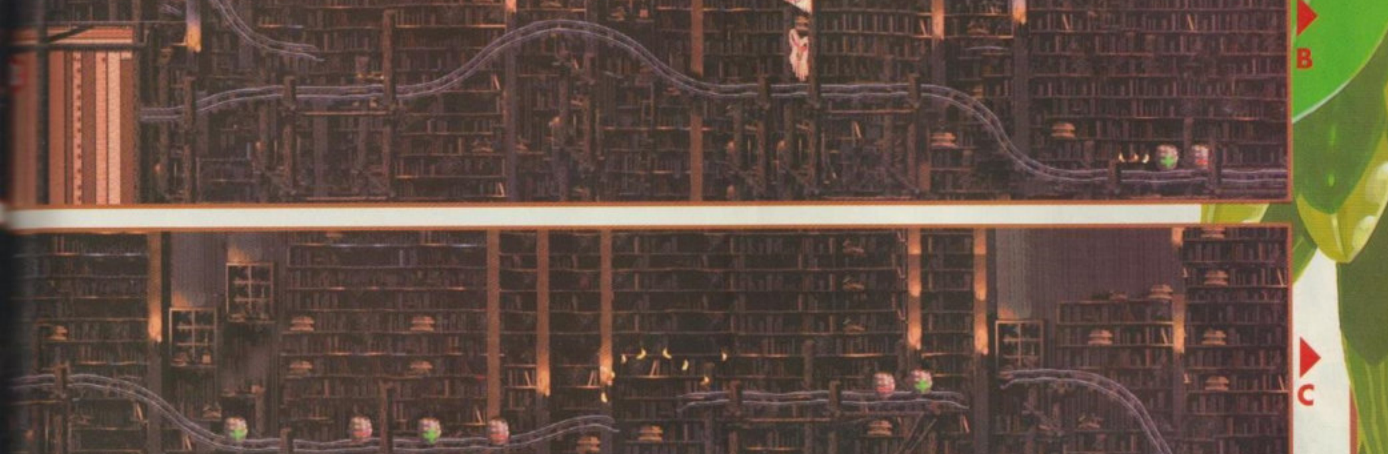


2 BONUSLEVEL

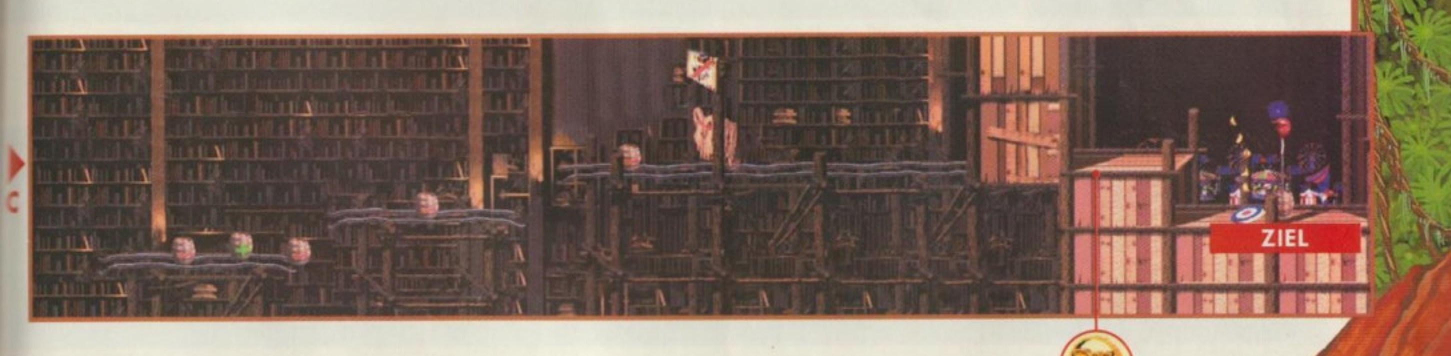
Hier dürft Ihr erst im allerletzten Moment von den Gleisen abspringen. Drückt ganz kurz auf den Sprungknopf, um einen kleinen Hüpfer auszuführen.

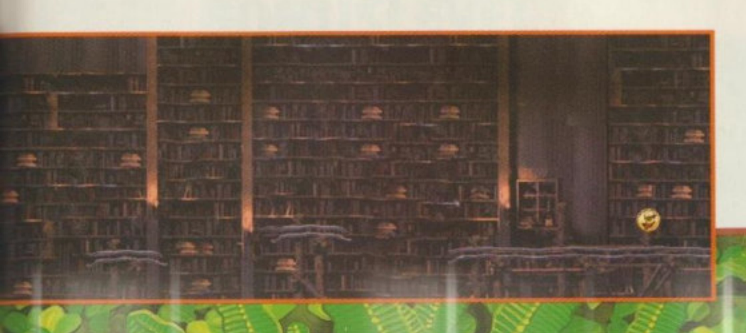
A

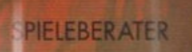
B



C









Leicht fröstelnd versteckt sich Dixie hinter Diddy. Hier weht aber auch ein mächtig frischer Wind! Während sich unsere Affendame noch Sorgen macht, daß der Sturm ihre Frisur zerzausen könnte, ist Diddy schon dabei, den Sturmwald zu erkunden.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2

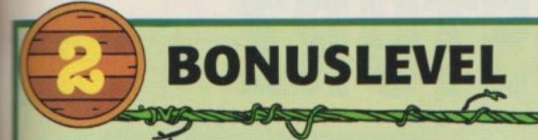


A


B

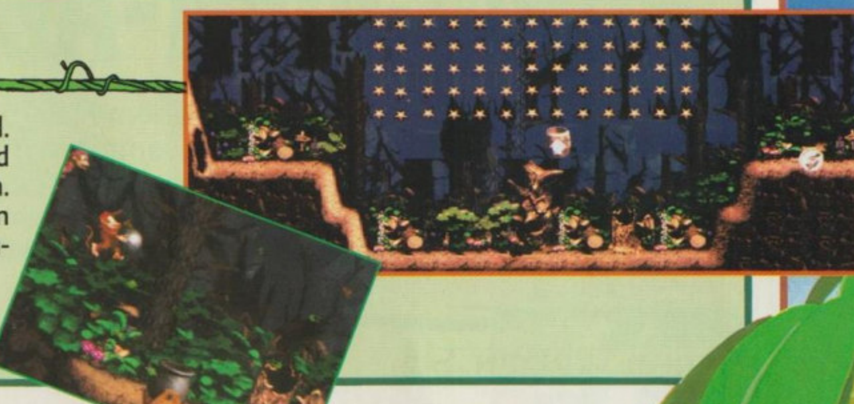

ZIEL

C



BONUSLEVEL

Willkommen in einem neuen Bonuslevel. Ein gezielter Wurf mit dem Faß genügt und schon könnt Ihr nach den Sternen greifen. Sammelt alle Sterne in der vorgegebenen Zeit ein und Ihr werdet mit einer Krem-Münze reich belohnt. Diese Chance solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen!

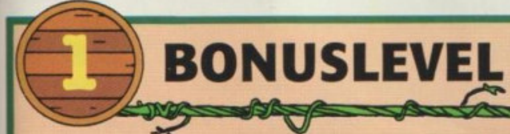












BONUSLEVEL

Eins-zwei-drei-hopp! Um in dieses Level zu gelangen, müßt Ihr in das Bonusfaß springen.





PAPAGEIEN-ABSTURZ

Na hoffentlich macht dieses Level seinem Namen keine Ehre. Nicht, daß Ihr Diddy und Dixie samt ihrem Freund Squawks abstürzen laßt. Schließlich spielt der treue Papagei in diesem Level die Hauptrolle. Er muß das muntere Affenpaar durch den klebrigen Bienenstock lotsen.

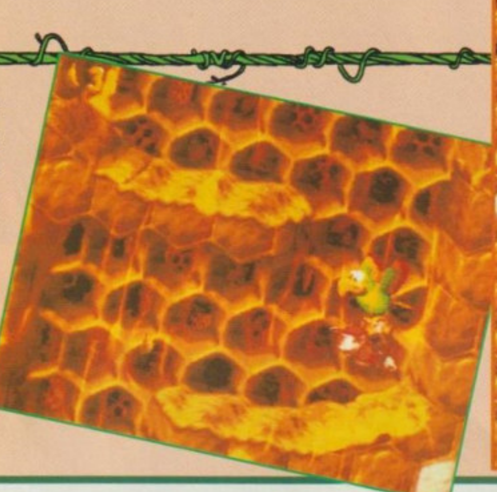


KREM-MÜNZEN ⇨ 2



BONUSLEVEL

Der Weg zu diesem Bonusraum ist gar nicht so schwer zu finden. Fliegt an dieser Stelle mit Squawks nach links und Ihr habt die Chance, Euer Münzen-Konto weiter aufzustocken.







BONUSLEVEL

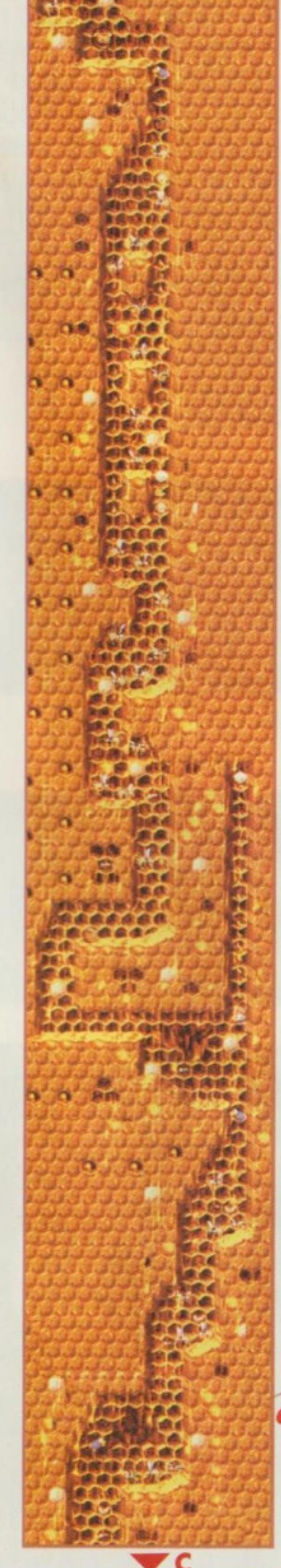
Auch der Eingang zu diesem Bonuslevel ist gut getarnt. Ihr erkennt ihn lediglich an dem klebrigen Honig, der an der linken Wand zu sehen ist. Nachdem Ihr diese Stelle mit einem akrobatischen Sprung erreicht habt, braucht Ihr nur noch nach rechts oben zum Eingang zu springen.



▼A ▼B ▼C











WALD DES GRAUENS

Dieser schrecklich düstere Wald wird sogar von den Kremlingpiraten gemieden. Wenn Diddy und Dixie das Faß mit dem Spinnensymbol gefunden haben, können sie sich in Squitter verwandeln und die Abgründe und Gegner mit ihrem Spinnennetz überwinden.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2

START



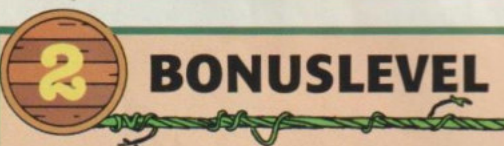
A



B



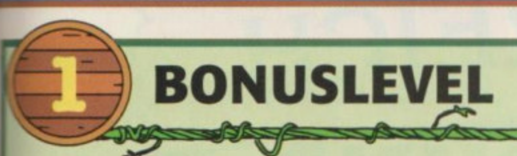
2 BONUSLEVEL



Auch hier müßt Ihr zunächst nach rechts und auf ein Geschoß warten. Folgt Ihr diesem, öffnet es Euch die Tür.







1 BONUSLEVEL



Lauft mit Squitter nach rechts, bis Ihr auf einen Typen trefft, der mit Kanonenkugeln schießt. Sobald er eine Kugel abfeuert, müßt Ihr die Verfolgung des Geschosses aufnehmen. Die Kugel fliegt dann nach links, bricht durch die Mauer und öffnet den Zugang zum Bonuslevel.





A



B

ZIEL







EISIGER ABGRUND

Einst war dies ein blühendes Tal, doch eines Tages fand der Winter Gefallen an diesem Ort. Nun hat sich in diesem Abgrund ein großer, unterirdischer See gebildet, in dem sich eiskaltes und kristallklares Wasser befindet. Ein optimaler Lebensraum für die großen Puffas.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2



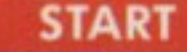
DIE „DK"-MÜNZE

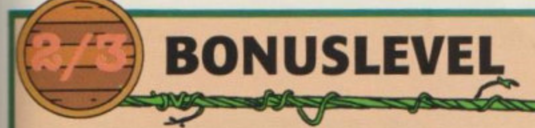
An diese Münze gelangt Ihr nicht ohne weiteres. Ihr könnt sie zwar sehen, aber Enguarde kann nicht aus dem Wasser springen, um die Münze zu erreichen. Deshalb müßt Ihr vorher schon links von der Münze den A-Knopf gedrückt halten, damit sich Enguarde für seine Spezialattacke bereit macht.



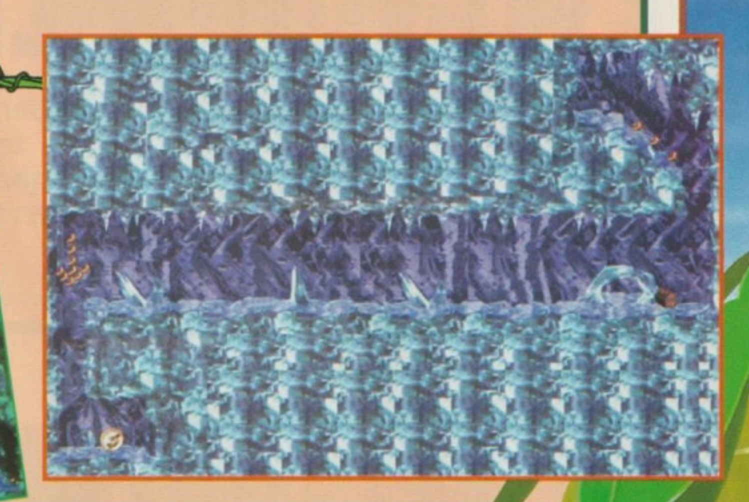








BONUSLEVEL



Schwimmt mit Enguarde, dem Schwertfisch, zu Punkt 2 auf der Karte. Jetzt müßt Ihr einfach weiter nach rechts durch die Wand schwimmen und erhaltet ein Extraleben. Kurz danach gelangt Ihr in den Bonuslevel. In dieser Extrarunde müßt Ihr eine Kiste solange gegen die Wespen werfen, bis sie sich öffnet und eine Krem-Münze freigibt. Die Tür zum 2. Bonusraum (3) öffnet Euch Euer Freund Enguarde.

WINDHÖHLE



Ein nettes Windchen weht in dieser Höhle. Wie Astronauten können Diddy und Dixie teilweise durch diesen Level schweben. Nur schade, daß die Schwerelosigkeit nicht völlig aufgehoben wird.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2









BONUSLEVEL

Tja, um Klubba, den Brückenwächter, bezahlen zu können, müssen Diddy und Dixie tief in die Trickkiste greifen und sich mächtig anstrengen. Auch in diesem Bonuslevel könnt Ihr eine der Krem-Münzen ergattern.





BONUSLEVEL

Um dieses Faß zu erreichen, müßt Ihr ganz einfach unter dem Zieltor nach rechts weiterlaufen.







C

ZIEL

2

B

C

QUETSCH-SCHLOSS

Sobald man dieses Schloß betritt, bewegt sich der Boden und fährt wie ein Aufzug nach oben. Wenn Ihr zu lange an einer Stelle verweilt, kann es passieren, daß Ihr in diesem seltsamen Schloß platt wie eine Flunder gemacht werdet.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2



BONUSLEVEL

Nachdem Ihr eine Weile in dem Quetsch-Schloß nach oben gefahren seid, findet Ihr ein Faß, mit dem Ihr Euch in Rambi verwandeln könnt. Sucht dann nach einer Bananenformation, die nach links weist. Sie zeigt Euch, wo Ihr mit dem Rhinozeros durch die Wand krachen müßt. In dem Bonuslevel, den Ihr durch diese Rammaktion finden könnt, müßt Ihr mit Rambi alle Gegner aus dem Weg räumen. Benutzt das gigantische Horn des Tieres, um den Wespen innerhalb der vorgegebenen Zeit eins auszuwischen.

A



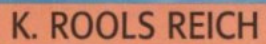
B

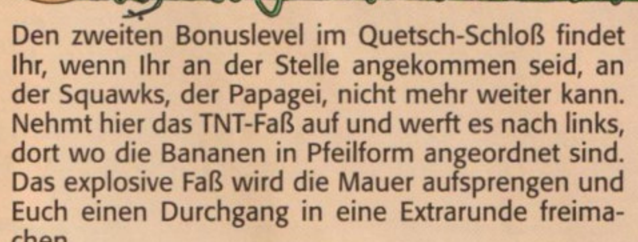


A









Den zweiten Bonuslevel im Quetsch-Schloß findet Ihr, wenn Ihr an der Stelle angekommen seid, an der Squawks, der Papagei, nicht mehr weiter kann. Nehmt hier das TNT-Faß auf und werft es nach links, dort wo die Bananen in Pfeilform angeordnet sind. Das explosive Faß wird die Mauer aufsprengen und Euch einen Durchgang in eine Extrarunde freimachen.



▲C

▲B

▲D

▲C



ZIEL

▲D

CLAPPERS HÖHLE

Nach den Schrecken im Quetsch-Schloß kommen unsere beiden Helden immer noch nicht zur Ruhe. In dieser eisigen Höhle haben sie erhebliche Probleme mit dem Boden und müssen acht geben, daß sie nicht zufällig in einen der gut postierten Gegner rutschen.



KREM-MÜNZEN ⇨ 2

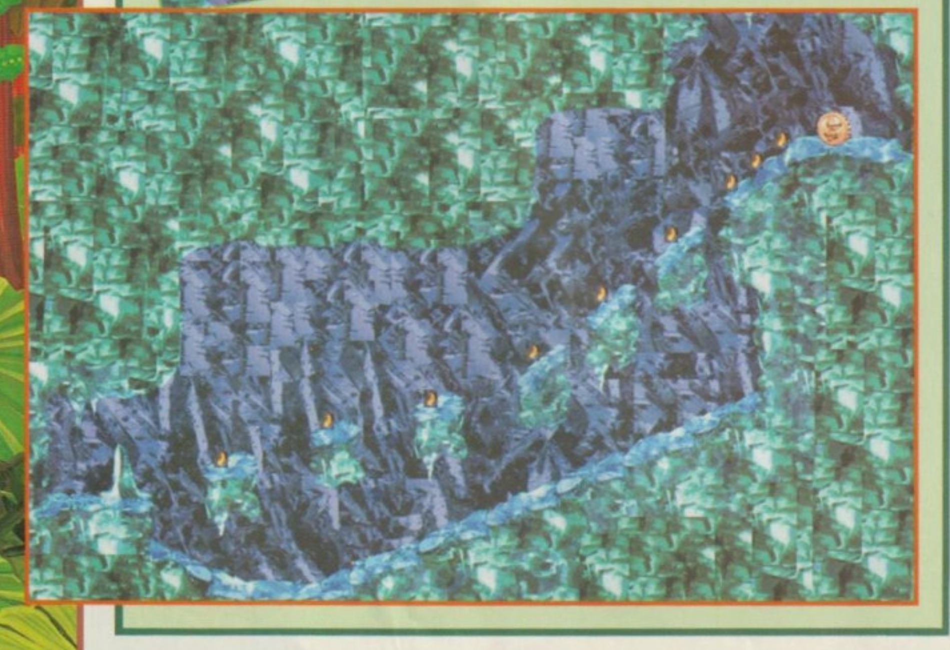


BONUSLEVEL

Gleich beim Start müßt Ihr Euren Partner aus dem Faß befreien. Nehmt ihn dann auf die Schultern und führt einen Partnerwurf nach oben aus. Ihr hängt dann an einem Haken und könnt Euch weiter nach oben arbeiten.









BONUSLEVEL

Auf den Eingang zum Bonusraum macht Euch hier eine einsame Banane aufmerksam, die sich vor einer Felswand befindet. Schwimmt durch die Wand und Ihr landet im Bonuslevel.



KETTEN-KLETTEN

Diddy und die schöne Dixie brauchen starke Arme und akrobatische Fähigkeiten, um sich an den Ketten dieses Levels zu hangeln. Das wirklich Harte dabei ist, daß es auch noch von Gegnern wimmelt, die mindestens genauso gut wie die Äffchen klettern können.



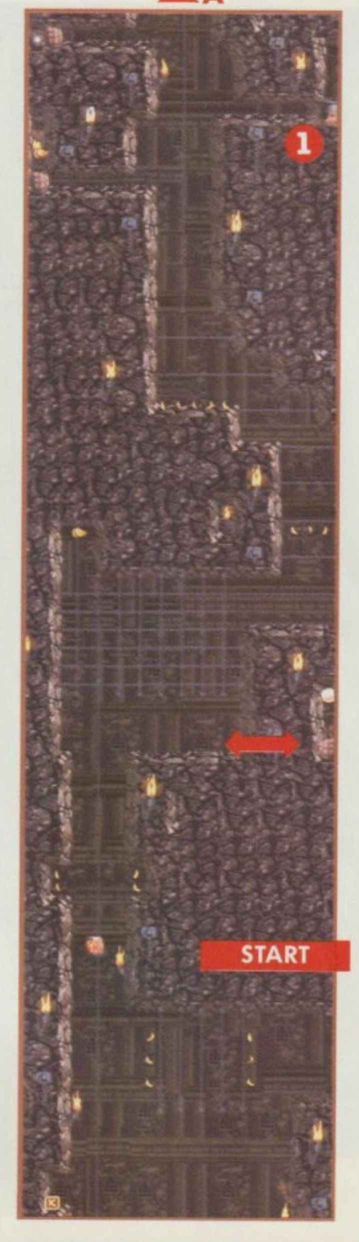
KREM-MÜNZEN ⇨ 2



BONUSLEVEL

Zuerst müßt Ihr die fiesen Typen besiegen, die mit den scharfen Sicheln um sich werfen. Danach könnt Ihr in dem Gang, in dem der dritte Sichelwerfer stand, die Kugel für die Kanone finden. Springt nun zu der Stelle, an welcher der zweite Sichelwerfer stand und lauft den Gang nach rechts bis zur Kanone.









BONUSLEVEL

Nach den beiden Typen, die Kanonenkugeln abballern, müßt Ihr Euch nach rechts hangeln, ein kleines Stück nach oben klettern und dann noch nach links in die Mauer springen.













DK-MÜNZE

An der Stelle, die Ihr auf dem Bild sehen könnt - sie befindet sich kurz unterhalb der beiden Kannons - müßt Ihr nach rechts in die Mauer springen. Dort befindet sich ein geheimer Gang.





GIFT GEMÄUER

Die alten Ruinen dieses Gemäuers sorgen für Aufregung am laufenden Band. Wenn man sich zu lange an der selben Stelle aufhält, quillt urplötzlich von unten eine dicke Brühe nach oben. Diese Pampe ist giftig und hat einen unangenehmen Einfluß auf das Extraleben-Konto.



KREM-MÜNZEN ⇨ 1



1 SUPERSPRUNG

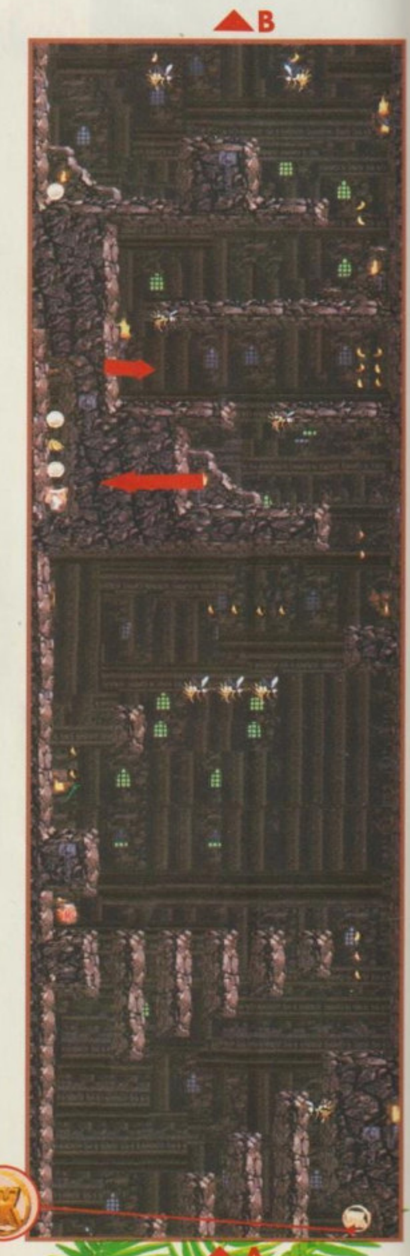
Um von hier auf den nächsten Felsvorsprung zu gelangen, solltet Ihr den Supersprung beherrschen. Powert Euch nach oben.



















SCHNELL!

Wenn Ihr dieses Bonusfaß erreichen wollt, müßt Ihr Euch tierisch beeilen. Schon wenn Ihr als Squawks durch die Lüfte fliegt, solltet Ihr heftig auf's Gaspedal drücken. Dann, wenn Ihr Euch in eine Spinne verwandelt, müßt Ihr Euer Netz nach rechts oben schießen. Dort befindet sich ein geheimer Durchgang, den Ihr entdeckt, wenn Ihr gegen die Mauer springt. Lauft ein Stück weiter und springt in das Faß. Es wird Euch direkt in den Bonuslevel schießen.





FLIEGENDES KROKODIL

DORNENLAUF

Bevor die beiden Affen auf King K. Rool treffen, müssen sie noch diesen gefährlichen Level bestehen. Diddy und Dixie dürfen den Dornen nicht zu nahe kommen. Dabei kann Squawks, der Papagei, ihnen in diesem Level mal wieder hilfreich zur Seite stehen.





KREM-MÜNZEN ⇨ 1

1 BONUSLEVEL



In diesen Extralevel kommt man wieder nur durch Teamwork. Das knifflige an der ganzen Sache ist, daß Ihr den Partnerwurf ganz genau plazieren müßt, um Euren Partner nicht in die Dornen zu werfen. Habt Ihr den Wurf geschafft, könnt Ihr dort oben eine Kugel entdecken, die Ihr nach rechts in die Kanone werfen müßt. Ist die Kanone aktiviert, braucht Ihr nur noch hineinzuspringen und Ihr werdet automatisch in den Bonuslevel geschossen. Diese Bonusrunde ist nicht ganz einfach zu spielen.







RASENDER PAPAGEI

„Flieg nicht so hoch, mein kleiner Freund...", aber dafür um so schneller. Squawks muß in diesem Level gegen einen Turbo-Raben antreten. Dieser Geselle scheint reines Kerosin getankt zu haben. Um ihn bei diesem Wettrennen zu schlagen, müßt Ihr die Karte genau studieren und das Level schon fast auswendig kennen. Denkt daran, daß Euch jede Abkürzung wertvolle Sekunden schenken wird.

ZIEL

1

2

START



VERLORENE WELT

DSCHUNGELZAUBER

Dieser wunderschöne, wilde Dschungel kann einen ganz schön täuschen. Was sich hier so alles tummelt, das gehört nicht in einen malerisch romantischen Dschungel, sondern eher in eine Freakshow. Diddy und Dixie werden also einiges zu tun bekommen.



START



A



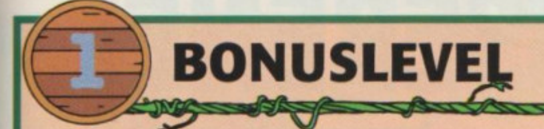
B



ZIEL







BONUSLEVEL

Klubba führt Euch, nach entsprechender Bezahlung, in die „Verlorene Welt". In den schwierigen Extraleveln, die Ihr in dieser geheimnisvollen und sagenumwobenen Welt spielen werdet, könnt Ihr auch hier wieder ein Bonuslevel finden, in dem es eine DK-Münze gibt. Segelt oder roll-fallt kurz vor dem Zwischenspeicher nach links in die Tiefe. Dort befindet sich ein Bonusfaß, das Euch auffangen und in den Bonuslevel katapultieren wird. Eure Aufgabe ist klar: alle Drachenfliegen aus dem Weg räumen.







A



B



SCHWARZE EISEBENE

Wow! In dieser zugefrorenen Höhle kommen Diddy und Dixie leicht ins Schleudern. Kein Halt bietet sich den Affen auf dem eisglatten Untergrund und sie müssen tierisch aufpassen, daß sie nicht in einen der Gegner schliddern, die schon in Lauerstellung warten.



START



A

A



B

B



C

1 BONUSLEVEL

Eine dunkle Höhle, die völlig zugefroren ist und in der sich jede Menge Gegner befinden. Keine leichte Aufgabe, in solch einer unfreundlichen Gegend eine Bonusrunde zu finden. Bei Punkt 1 auf der Karte könnt Ihr eine Kanone finden. Holt Euch zunächst die Kanonenkugel, die sich in einer Schatztruhe befindet und lauft damit bis zu Punkt 1. Benutzt nun die Kugel, um die Gegner zu besiegen und werft anschließend die Kugel in die Kanone. Schwupps, seid Ihr in einem Bonuslevel und müßt hier die DK-Münze finden. Versucht möglichst nicht, die zahlreichen Gegner in dieser Runde zu berühren, da Ihr sonst aus dem Bonuslevel geworfen werdet und einen erneuten Versuch starten müßt.



KLOBBER CHAOS

Riskante Sprünge, durchgedrehte Klobber und knallende Kanonenfässer erwarten die beiden Bananenschlucker in diesem Level. Von einem Faß in das andere werden Diddy und Dixie katapultiert und finden das überhaupt nicht „bummbastisch".



START

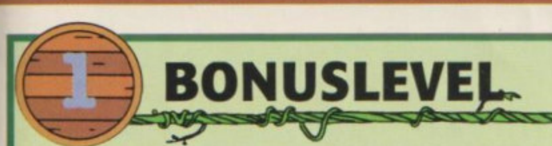


A



B







Die gesamte Affentruppe gerät ins Staunen, wenn sie sich anschaut, was Diddy und Dixie so alles fabrizieren. Dank Eurer Hilfe haben die beiden die „Verlorene Welt" erreicht und können nach den DK-Münzen suchen. In diesem Level findet man das Bonusfaß allerdings erst ganz am Ende. Anstatt Euch von dem Kanonenfaß auf die Zielscheibe am Ende des Levels schießen zu lassen, solltet Ihr Euch mit Diddy nach oben rechts schleudern. Dort gibt es ein verstecktes Bonusfaß.





A



B





ZIEL

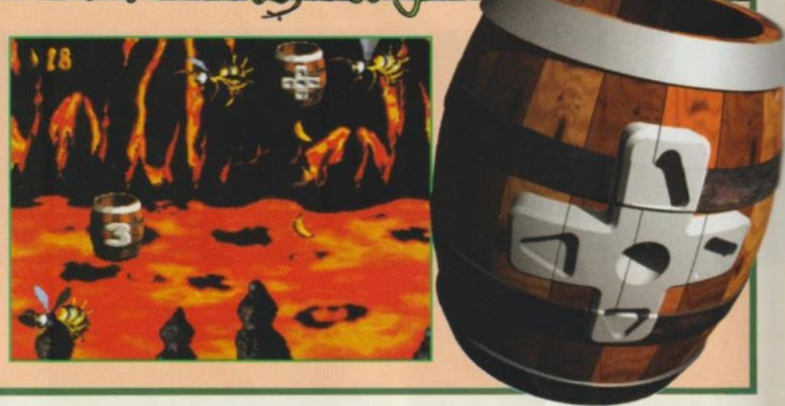
GLUTOFEN

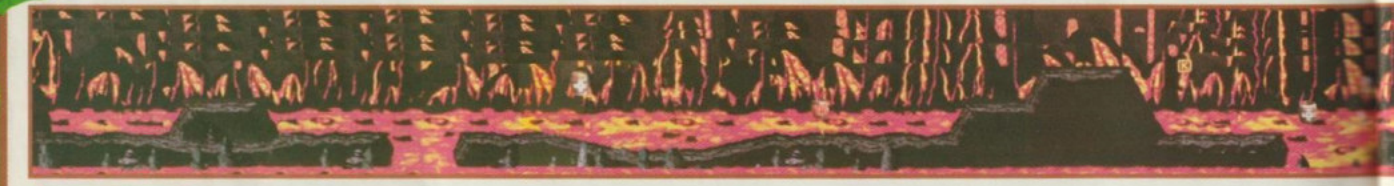
Was haben die beiden Affen nicht schon alles durchgemacht. Eisige Höhlen, wilde Dschungel, durchgeknallte Kanonenfässer und noch vieles mehr. Jetzt kommt auch noch ein höllisch heißer, total brodelnder und dampfender Level hinzu: der Glutofen.



1 FLIEGENDE FÄSSER

Um die kochendheiße Lava überwinden zu können, stehen unseren beiden Helden Kanonenfässer zur Verfügung. Die Fässer, die mit einem Steuerkreuz gekennzeichnet sind, sorgen für eine absolute Neuheit. Diese speziellen Fässer können von Euch gelenkt werden. Drückt dazu das Steuerkreuz auf Eurem Controller in die entsprechende Richtung und laßt das Faß fliegen.





START





BONUSLEVEL

Kurz vor Ende des Levels trefft Ihr auf einen Power-Neunschwanz. Laßt Euch von ihm nach oben werfen, oder setzt den Partnerwurf ein, um an das fliegende Faß zu gelangen. Fliegt nun mit dem Faß schnell nach rechts und laßt Euch in das Bonusfaß schießen. Wenn Ihr schnell genug seid, erreicht Ihr Euer Ziel auch mit dem Steuerkreuz-Faß. In dem Bonuslevel müßt Ihr mit einem fliegenden Faß einen vorgegebenen Parcours abfliegen und den Sumsen ausweichen. Habt Ihr dies hinbekommen, ohne einen der Gegner zu berühren, winkt Euch am Ende eine DK-Münze.





TIERISCHE SHOW

Nun werdet Ihr zum finalen Spektakel in der „Verlorenen Welt" aufgefordert. Alle Eure tierischen Freunde geben sich die Ehre. Ihr müßt sie durch diesen kniffligen Level bringen und dafür sorgen, daß Ihr das Ziel unbeschadet erreicht.



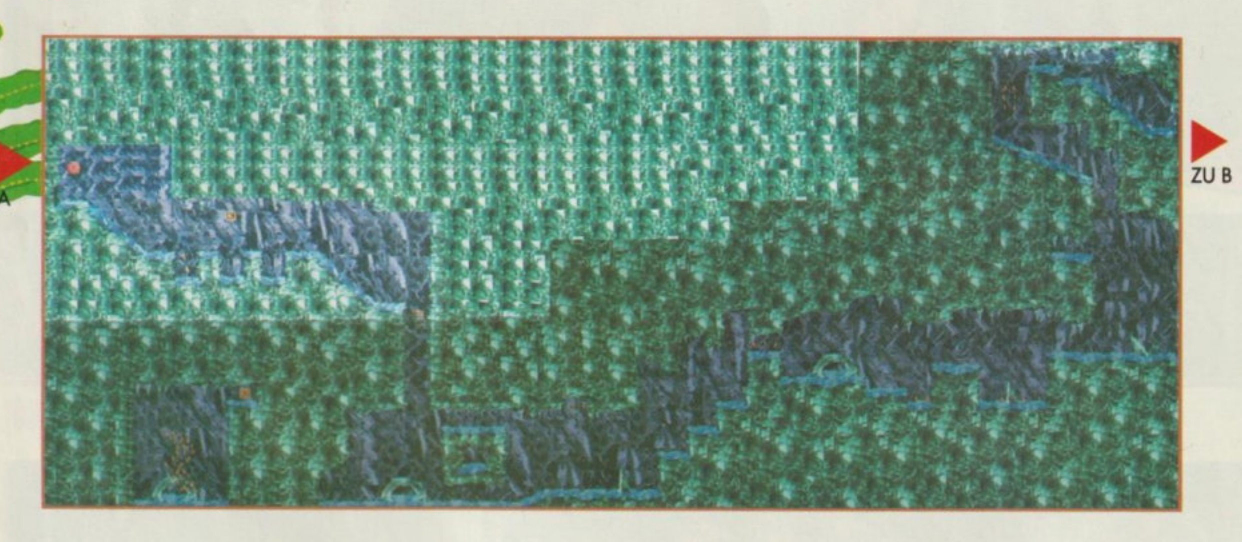
START



ZU A



A



ZU B

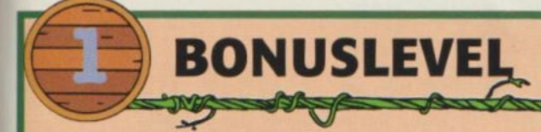
B

1



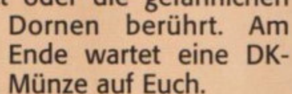
ZU C





BONUSLEVEL

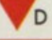
Den Bonuslevel in dieser tierischen Show könnt Ihr finden, wenn Ihr als Squitter, die Spinne, unterwegs seid. Spielt, bis Ihr das automatische Kanonenfaß erreicht. Hinter dem Faß befindet sich ein einzelnes Banänchen. Schießt eine Netzplattform über das Faß, springt auf die Plattform und von dort aus weiter nach rechts in das Bonusfaß. In dem Bonuslevel müßt Ihr alle Gegner besiegen. Benutzt hierzu Squitters Netz und paßt auf, daß Ihr nicht abstürzt oder die gefährlichen Dornen berührt. Am Ende wartet eine DK-Münze auf Euch.











C

ZU D

D



ZIEL

ENDGEGNER

In fast jeder Welt gibt es einen fiesen Typen, der Euch das Leben schwer macht. Auf dieser Doppelseite zeigen wir Euch, wie Ihr die Endgegner aus dem Weg räumen könnt.

GALLIONSPLANKEN

KROWS NEST

Ganz oben auf dem Mast thront dieser Geier mit dem Piratenhut auf dem Kopf. Er lauert nur darauf, Euch eins auszuwischen. Dazu wirft er mit seinen Eiern nach Euch. Achtet darauf, daß Ihr keines der Geschosse auf die Mütze bekommt. Mit einem Sprung könnt Ihr die dotzenden Eier stoppen. Ihr müßt sie aufnehmen und ihm um die Ohren hauen. Wenn Euch das viermal gelungen ist, habt Ihr das Duell gewonnen.



KROKODIL KESSEL

KLEVERS FEUERSCHWERT

Zunächst sind Diddy und Dixie ein wenig ratlos und nur damit beschäftigt, den Feuerbällen auszuweichen. Doch dann entdecken sie die herumliegenden Kanonenkugeln und beginnen damit, das Feuerschwert zu bombardieren. Nach jedem Treffer müssen sie blitzschnell über die Haken auf die andere Seite flitzen. Nach sechs Treffern ist das Schwert bezwungen.





KREM KAI

KUDGELS HERAUSFORDERUNG

Im düsteren Wald wartet dieses keulenschwingende Ungetüm. Kudgel sieht nicht gerade aus wie der Traum aller Schwiegermütter und hat von guten Manieren wohl auch noch nichts gehört. Auf alle Fälle läßt er seine riesige Keule fortwährend auf Diddy und Dixie niedersausen. Also solltet Ihr jedes Mal hüpfen, wenn er auf den Boden springt. Er gibt erst nach, wenn Ihr ihn sechsmal mit den TNT-Fässern erwischt habt. Dann ist endlich wieder Ruhe im Wald.





TIEFES KREMLAND

STACHELDRAMA

Um den Kampf gegen diesen Gegner nicht zu einem Drama werden zu lassen, müßt Ihr ganz schön flink sein. Der Papagei Squawks muß die riesige Stechbrummsel mit Kokosnüssen bombardieren und sie am Stachel treffen. Also zielt ganz genau. Wenn Ihr sechsmal getroffen habt, zerteilt sich die Riesenbrummsel in viele kleine Brummseln, die Ihr auch noch bekämpfen müßt.





DÜSTER-SCHLUCHT

KROWS RACHE

Krow ist ziemlich sauer darüber, daß Ihr ihn bei Eurer ersten Begegnung in der ersten Welt besiegt habt. Um Euch diesmal zu erledigen, schickt er zunächst viele kleine, fast durchsichtige Necky-Geier auf Euch los. Ihr müßt ihnen ausweichen oder auf sie draufhüpfen. Wichtig sind vor allem die letzten Neckys. Wenn Ihr sie erledigt, taucht ein Faß auf, mit dem Ihr Krow bombardieren könnt. Drei Treffer reichen aus.

K. ROOLS REICH

POWER SHOW

Nachdem Diddy und Dixie das Gift Gemäuer hinter sich gelassen haben, gelangen sie in einen dunklen und düsteren Raum. Laßt Euch überraschen!

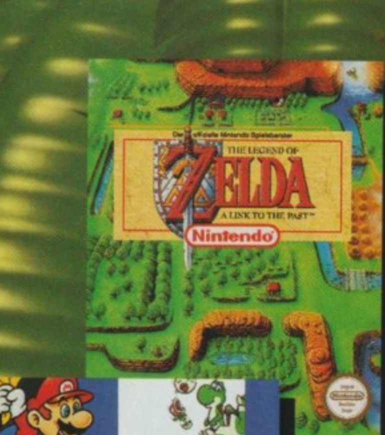
DAS FLIEGENDE KROKODIL

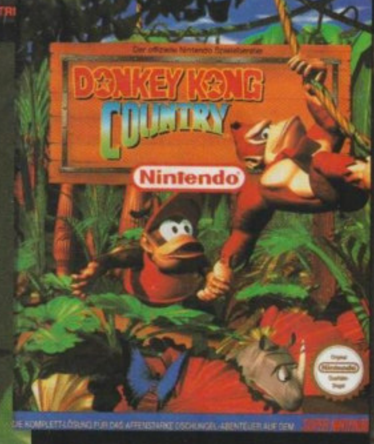
K. ROOL DUELL

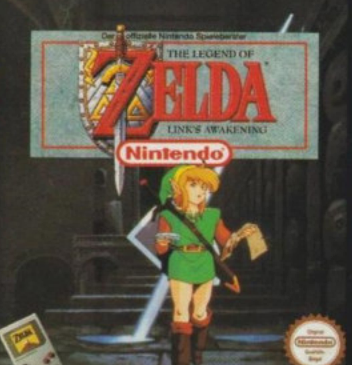
Auf diesen Augenblick haben unsere beiden Affen lange gewartet. Endlich stehen sie dem Oberfiesling persönlich gegenüber. Aus seiner Donnerbüchse ballert er los, was das Zeug hält. Rotierende und dornige Kanonenkugeln, Feuer und Eis zischen auf Euch los. Wenn Ihr seine Donnerbüchse neunmal mit einer seiner Kugeln getroffen habt, ist der ultimative Endgegner besiegt.

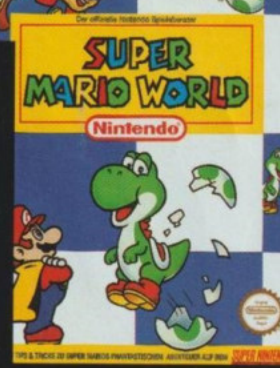
Power-Berater











In jedem von Ihnen steckt das pralle Videospiel-Leben: Die beliebtesten Helden verraten Euch alles, was Ihr noch nicht einmal zu fragen gewagt habt.

Exklusiv von Nintendo:

Tonnenweise brandheiße Tips, Tricks & Fun!



TM





Hey, Ihr Möchtegern-Primaten!

Wenn Ihr bereits seit Wochen »Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest« spielt und erfolglos versucht, Donkey Kong aus seinem Gefängnis zu befreien oder das Abenteuer mit 102 % zu beenden, dann kommt Euch dieses Buch wie gerufen.

Wieder einmal haben wir die Programmierer von Nintendo & Rare ausgequetscht, um von ihnen alles über den zweiten Teil der erfolgreichen »Donkey Kong Country«-Serie auf dem Super Nintendo Entertainment System zu erfahren.

Das und vieles mehr bietet Euch der »Offizielle Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest Spieleberater« von Nintendo:

- Offizielle DKC-Hintergrundstory als 12-Seiten Comic
- Abbildungen und Kurzbeschreibungen sämtlicher Gegner
- Detaillierte Levelkarten zu allen (!) Spielabschnitten
- Hinweise auf die wichtigsten Verstecke und Bonusräume

Worauf wartet Ihr noch? Schnappt Euch dieses Buch und gebt King K. Rool eins auf die Mütze.

